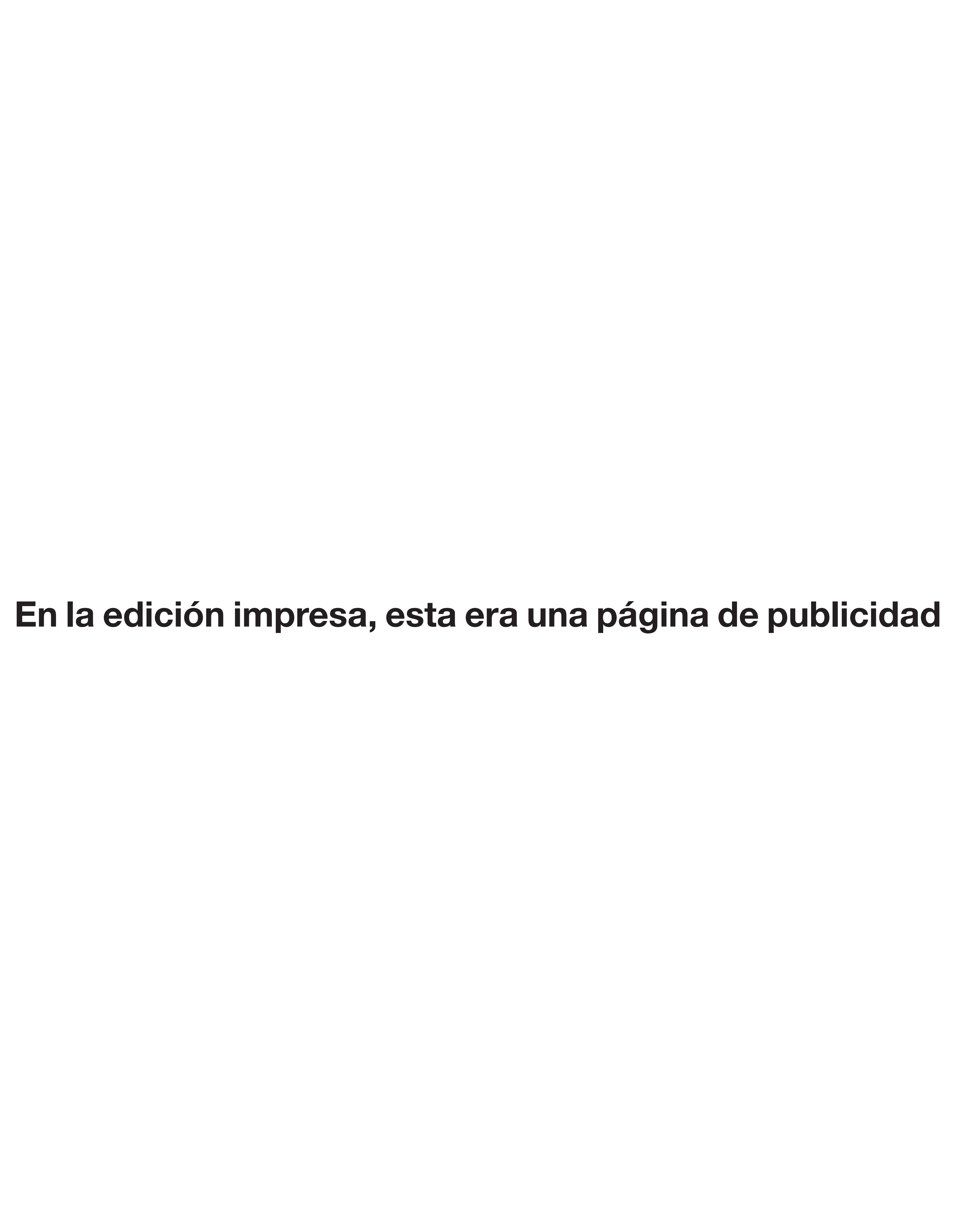


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Abril Nº 63
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
SOCOM II U.S. NAVY SEALS • ALIAS
FORBIDDEN SIREN • R-RACING
RAINBOW SIX 3 • SPY HUNTER 2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2
OBSCURE • CHAMPIONS OF NORRATH...
→ TRUCOS
007: TODO O NADA • MANHUNT
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE • MAFIA
URBAN FREESTYLE SOCCER...
8 424094 800032
00063
HOBBY PRESS
¡NO TE LO PIERDAS!
EL FUTURO ES DE SONY
Todo sobre las nuevas consolas: PSP, PS3 y PSX
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • LA MEJOR GUÍA DE
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡¡REPORTAJE 5º ANIVERSARIO!!
Los mejores 5 años de la historia de PlayStation
FORBIDDEN SIREN
Una nueva forma de disfrutar del terror
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Dragon Ball Z Budokai 2
•007: Todo o Nada
COMPARATIVA: ACCIÓN TÁCTICA
SOCOM II, Ghost Recon: Jungle Storm, Rainbow Six 3, SWAT, Conflict Desert Storm 2...
¡FUEGO A DISCRECIÓN!
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Los Sims Toman la calle
Consejos • Carreras • Objetos • Modos • Trucos
Guía Los Sims Toman la Calle
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE HASTA 75€
UTILIZANDO TU TALONARIO DESCUENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



46 COMPARATIVA ACCIÓN TÁCTICA

EN PORTADA

Descubre los mejores juegos de acción táctica y elige el que mejor se adapta a tus gustos: *SOCOM II, Rainbow Six 3, Jungle Storm* y muchos más.

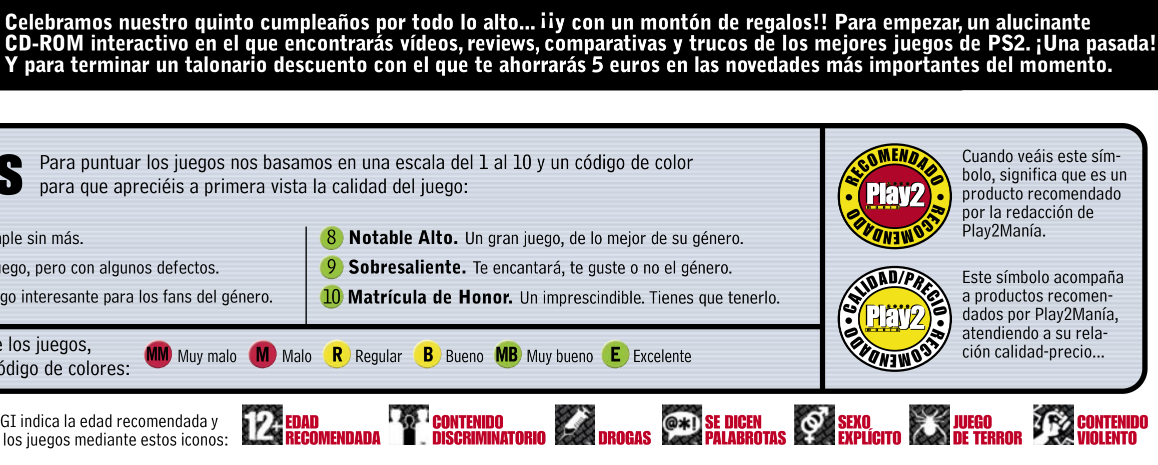
28 NOVEDAD ALIAS

La espía más famosa de la televisión se estrena en PS2 con una fantástica aventura de acción.

20 REPORTAJE CONSOLAS

Si quieres saberlo todo sobre PSX, PSP y PS3, las nuevas consolas de Sony, no pierdas de vista nuestro amplio reportaje.

Especial 5º Aniversario



Celebramos nuestro quinto cumpleaños por todo lo alto... ¡¡y con un montón de regalos!! Para empezar, un alucinante CD-ROM interactivo en el que encontrarás vídeos, reviews, comparativas y trucos de los mejores juegos de PS2. ¡Una pasada! Y para terminar un talonario descuento con el que te ahorrarás 5 euros en las novedades más importantes del momento.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo, M Malo, R Regular, B Bueno, MB Muy bueno, E Excelente

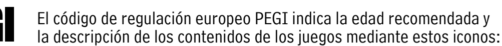


Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR


CONTENIDO VIOLENTO





«Cold Winter» retará a los mejores "shooters" de PS2

EL NUEVO "CRACK" DE LA ACCIÓN

Play2Manía fue la única revista española invitada a la presentación en Birmingham de uno de los juegos más potentes de Vivendi Universal para 2004: *Cold Winter*, un Shoot'em up subjetivo muy prometedor.

El atractivo mundo de los agentes secretos servirá de ambientación a *Cold Winter*, un juego que pretende consagrar a un nuevo personaje entre la élite de héroes de acción de PS2. Su nombre será Andrew Sterlind, un agente del MI6 que comenzará su periplo en una cárcel china y acabará enfrentándose a una trama de escala mundial. Julian Willows, el director de desarrollo de Swordfish Studios (el equipo que está programando el juego) nos confesó que el título apostará por la acción pura, en niveles ambientados en lugares tan exóticos como China, Egipto o Hong Kong. La otra clave del juego, que comprobamos en vivo, será una enorme calidad técnica, con gráficos de gran realismo, una física muy lograda que permitirá interactuar con todos los elementos de los escenarios y efectos de luz de última generación. Además, habrá novedades jugables como la posibilidad de combinar objetos para crear armas o herramientas. Los modos Multijugador a pantalla partida completarán un juego que, a pesar de su título, promete hacernos pasar un otoño caliente, ya que está previsto para el último trimestre del año.



Convertidos en el agente del MI6 Andrew Sterlind, nos enfrentaremos a una aventura en la que la acción sin pausa será la absoluta protagonista.



La principal baza del juego será un motor gráfico muy potente, que permitirá recrear escenarios, personajes y efectos de inusual realismo.



Otra de las claves será la I.A. de los enemigos, capaces de improvisar tácticas, coordinarse al atacar y sorprender con distintos comportamientos.

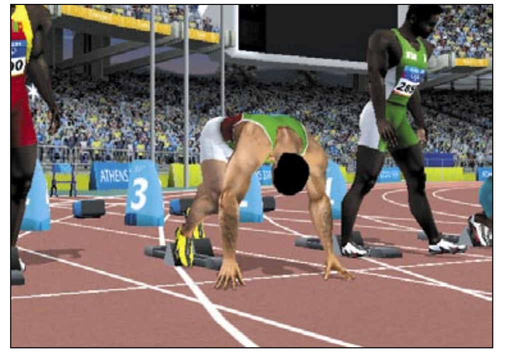


Al gran arsenal de armas de fuego se unirá la posibilidad de mezclar objetos para crear nuevas armas, como por ejemplo cócteles molotov.

LAS OLIMPIADAS DE ATENAS, EN EXCLUSIVA PARA PS2

Sony anuncia el único juego oficial del evento deportivo más importante de 2004.

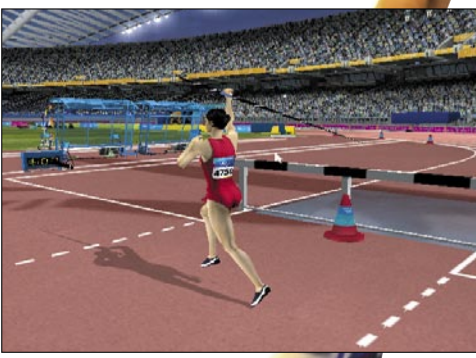
Un mes antes de que arranquen las olimpiadas de Atenas, es decir, en julio, Sony pondrá a la venta el único juego respaldado por el COI (Comité Olímpico Internacional). Se llamará *Athens 2004*, está siendo desarrollado por Eurocom y promete convertirse en el juego de olimpiadas más completo de la Historia, ya que ofrecerá cerca de una veintena de pruebas, entre las que no faltarán las clásicas del atletismo (como los 110 metros vallas, 100 metros lisos, lanzamiento de disco...), la halterofilia, la natación y otras más exóticas, como la hípica o la gimnasia rítmica. Además, las pruebas se desarrollarán en una gran recreación de los estadios griegos, como el Panathinaiko, donde se van a celebrar las olimpiadas. En fin, *Athens 2004* apunta buenas maneras y el mes que viene, tras ver y probar el juego, ampliaremos los detalles.



Su sistema de juego aún no ha sido desvelado, pero se supone que seguirá el espíritu "aporrea botones" de la saga *Track & Field*.



Athens 2004 ofrecerá más de veinte pruebas distintas, y abarcará disciplinas tan dispares como el tiro con arco o la hípica.

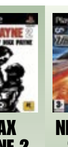


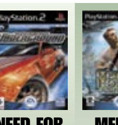
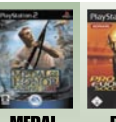
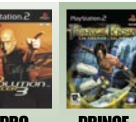
Eurocom también está cuidando la recreación de los estadios.

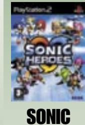
Los más alquilados PS2 (del 1 al 20 de febrero)

*Lista facilitada por





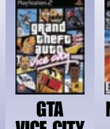
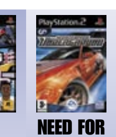




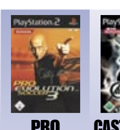



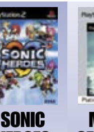
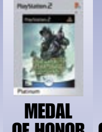
1. ESDLA: EL RETORNO DEL REY
2. MAX PAYNE 2
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. PRO EVOLUTION SOCCER 3
6. PRINCE OF PERSIA
7. FIFA 2004
8. LOS SIMPSONS: HIT & RUN
9. LOS SIMS TOMAN LA CALLE
10. SONIC HEROES

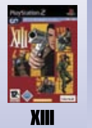
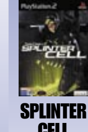
Los más vendidos PS2 (del 1 al 29 de febrero)

*Lista facilitada por



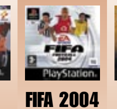
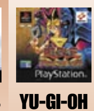



1. FINAL FANTASY X-2
2. GTA VICE CITY
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4. PRO EVOLUTION SOCCER 3
5. CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENCE
6. SONIC HEROES
7. MEDAL OF HONOR FRONTLINE
8. BALDUR´S GATE DARK ALLIANCE II
9. XIII
10. SPLINTER CELL

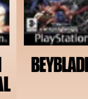
Los más vendidos PSone (del 1 al 29 de febrero)

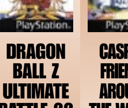
*Lista facilitada por









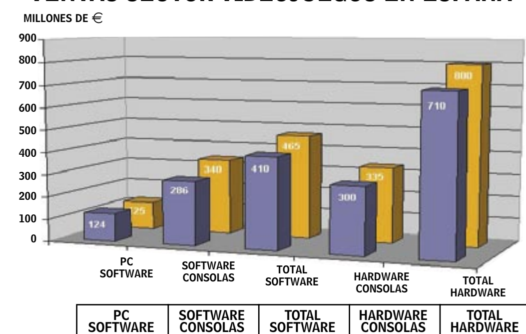
1. METAL GEAR SOLID
2. FIFA 2004
3. YU-GI-OH
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2
5. DIGIMON WORLD 2003
6. TOSHINDEN 4
7. DRAGON BALL FINAL BOUT
8. BEYBLADE
9. DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22
10. CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD

VIDEOJUEGOS: UNA INDUSTRIA EN ALZA

La industria del videojuego supera en facturación al cine y la música.

El pasado 25 febrero aDeSe, la asociación española de distribuidores de software de entretenimiento, hizo públicos los datos relativos a 2003 y los resultados no podían ser mejores. La industria del videojuego facturó en nuestro país 800 millones de euros, lo que implica un crecimiento cercano al 13% con respecto a 2002, por lo que España se sitúa por encima del crecimiento mundial, que sólo alcanzó un 3%. Estos datos colocan a los videojuegos como el sistema de entretenimiento más importante, por encima del cine y la música.

VENTAS SECTOR VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA



	PC SOFTWARE	SOFTWARE CONSOLAS	TOTAL SOFTWARE	HARDWARE CONSOLAS	TOTAL HARDWARE
2002	124	286	410	300	710
2003	125	340	465	335	800

LOS MÁS ESPERADOS

→ Gran Turismo 4

La joya de la corona se retrasa. Cuando ya empezábamos a relamernos por la cercanía de *GT4*, Sony va y confirma que no saldrá hasta después del verano. Por suerte, parece que la versión *Prologue* llegará en junio...

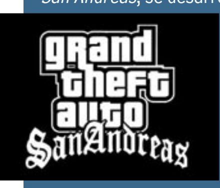


→ ESTO ES FÚTBOL 2004

A examen en el próximo número. El 25 de marzo se pondrá a la venta el simulador de Sony, y lo comentaremos el mes que viene para probar a fondo su modo Online.

→ GTA SAN ANDREAS

Listo para el 22 de octubre. Rockstar acaba de confirmar que el siguiente *Grand Theft Auto* , subtitulado *San Andreas*, se desarrollará en una especie de réplica de la ciudad de San Francisco. Si nada se tuerce, llegará el 22 de octubre...



LA GUERRA AÚN NO SE HA ACABADO EN VIETNAM

SCI presenta la nueva entrega de la saga *Conflict*, ambientada en Vietnam.

Tras explotar a fondo la Segunda Guerra Mundial, los "juegos de guerra" han encontrado una nueva "musa" en Vietnam. Así, junto con *Shellshock*, el juego que os adelantamos el mes pasado, SCI acaba de confirmar el lanzamiento de *Conflict: Vietnam* para otoño. Será el tercer juego de la saga *Conflict*, y fiel a sus señas de identidad, podremos controlar a cuatro soldados que, en esta ocasión, se han perdido durante una misión. El cambio más obvio lo encontraremos en los nuevos entornos, como la jungla o los poblados vietnamitas, donde nos esperan cientos de enemigos escondidos en el espeso follaje y trampas como los "punji-stake" (o estacas de bambú muy afiladas). SCI también ha confirmado que podremos manejar todo tipo de vehículos, como barcazas y helicópteros, con las que superar los 14 niveles del juego. Buena pinta, desde luego, tiene.



Las 14 misiones nos "invitarán" a hacer prácticamente de todo: entrar en poblados vietnamitas, rescatar compañeros, evitar el fuego cruzado...



La ambientación promete ser uno de los puntos fuertes de *Conflict Vietnam*, que nos meterá en espesas junglas y complejos entramados de túneles.

VUELVE EL MEJOR TENIS DE NAMCO

La compañía japonesa anuncia *Smash Court Tennis 2*.

Si pensabas que *Virtua Tennis 2* era lo máximo que podía ofrecer el tenis en PS2, espera a ver la secuela de *Smash Court Pro Tennis*. En ella se darán cita un buen puñado de tenistas reales, como Juan Carlos Ferrero, Lleyton Hewitt o Anna Kournikova, así como competiciones y torneos reales del calibre de Wimbledon. Su estilo de juego seguirá a caballo entre el simulador y el arcade, y ofrecerá variados modos de juego y minijuegos con el tenis como protagonista. Sony espera tenerlo listo para antes del verano.



Smash Court Tennis 2 contará con el elenco de tenistas reales más amplio de la historia. ¿Os suena Ferrero?



Su estilo de juego estará a caballo entre los simuladores y los arcades y ofrecerá partidos de hasta 4 jugadores.

GANADORES PASATIEMPOS

Estos son los ganadores de los 10 juegos *Los Sims Toman la Calle* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos publicados en el número 61 de Play2Manía.

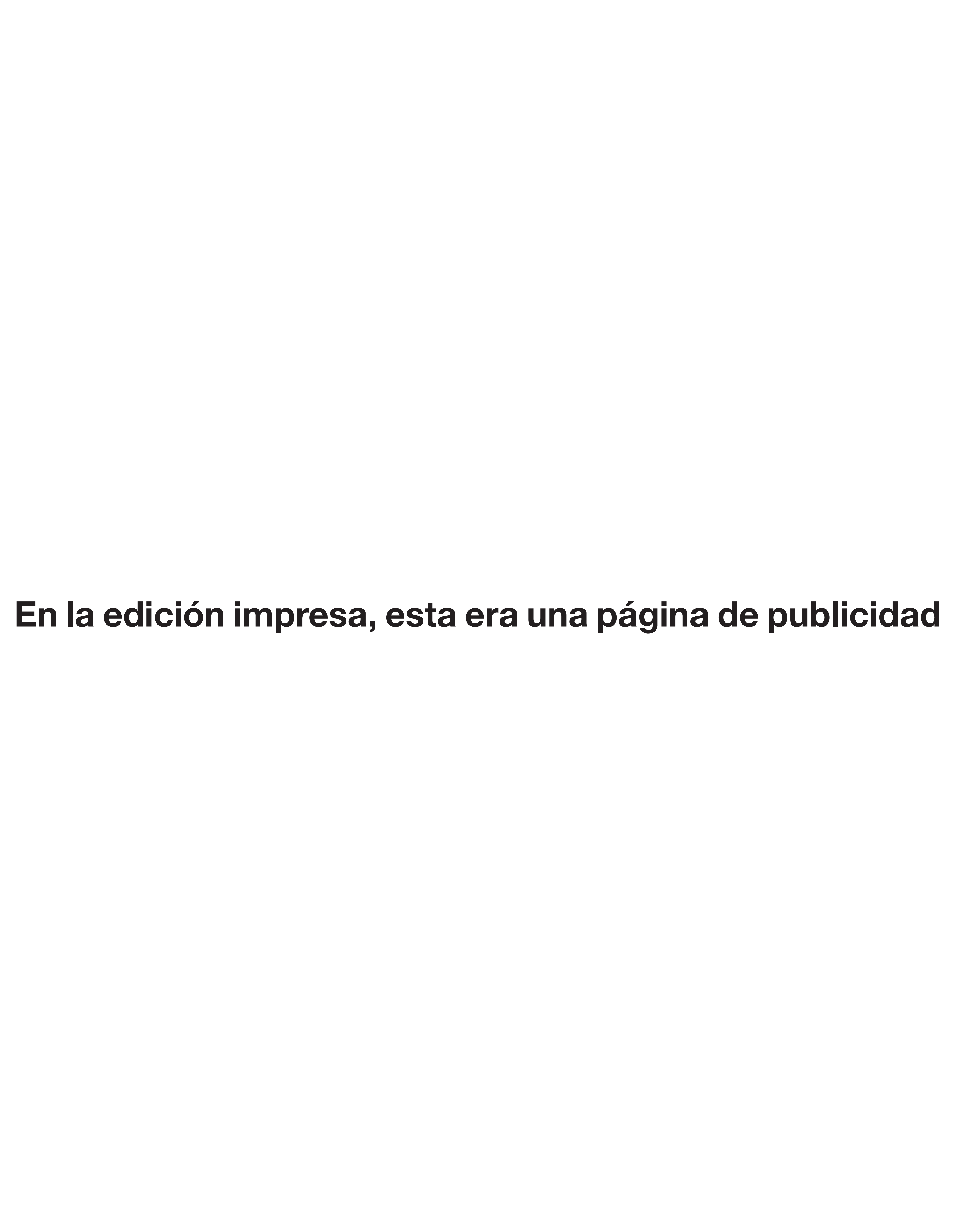
Jon Valle Nuñez .... Alicante
David Albertí Morales .... Baleares
Dolores Domínguez Serna .... Barcelona
Tomás Ruiz Arana .... Barcelona
Mª José León Picón .... Barcelona
Sergio Medina Salvador .... Castellón de la Plana
Víctor Valle Otero .... Guipúzcoa
Begoña García Pinilla .... Madrid
Adrián Medina .... Málaga
Luís Fco. Quintanilla Climent .... Valencia

SONY LANZA UNA NUEVA PS2

PS2 Aqua, disponible a mediados de marzo.

Después de vestir a la consola de varios colores (rojo, amarillo, plata...), Sony vuelve a la carga y lanza "PS2 Aqua". Este modelo, de color azul claro, cuesta 199€ y es una nueva opción para los que aún no tienen una PS2 o quieran otra de color más vivo. Ya se sabe, para gustos...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA PRÓXIMA EUROCOPA SE JUEGA EN TU SALÓN

Logra que España llegue a lo más alto del fútbol europeo con *UEFA Euro 2004*.

Con motivo de la próxima Eurocopa que se celebrará en Portugal durante el próximo mes de junio, EA Sports va a lanzar *UEFA Euro 2004*, el juego oficial del evento. En él encontraremos un total de 51 selecciones nacionales, con sus plantillas reales y actualizadas y sus equipaciones recreadas al milímetro. Y tranquilos, que la calidad en el apartado gráfico y en el sistema de control está asegurada, ya que será muy similar a la que vimos en el reciente *FIFA 2004*, pero con ligeras mejoras. Algunas sorpresas que afectarán directamente al desarrollo de los partidos (como un nuevo "sistema de moral" para los jugadores), pondrán la guinda a un juego con el que disfrutarán de lo lindo los aficionados al fútbol.

UEFA Euro 2004 nos permitirá revivir en nuestra PS2 los partidos de la próxima Eurocopa de Portugal. Por lo menos, así nos aseguramos que España gana, ¿no?



En el juego habrá un total de 51 selecciones nacionales, con sus plantillas reales y actualizadas y sus equipaciones recreadas hasta el último detalle.

VUELVEN LOS COMBATES A MUERTE

La sexta entrega de la saga *Mortal Kombat* quiere revolucionar el género.

Con el subtítulo *Deception*, esta nueva entrega llegará cargada de mejoras y novedades, como un nuevo sistema de combate (del que Midway sólo dice que será revolucionario) y unos escenarios con distintos planos (como los de *Dead or Alive*) y elementos con los que realizar nuevos fatalities. En el E3 se darán nuevos detalles, aunque eso sí, el juego está previsto para otoño.



En *MKVI* veremos personajes clásicos, como Baraka, y caras nuevas.

ACCIÓN INSUPERABLE POR PARTIDA DOBLE

Sony lanza un pack de lujo de Jet Li.

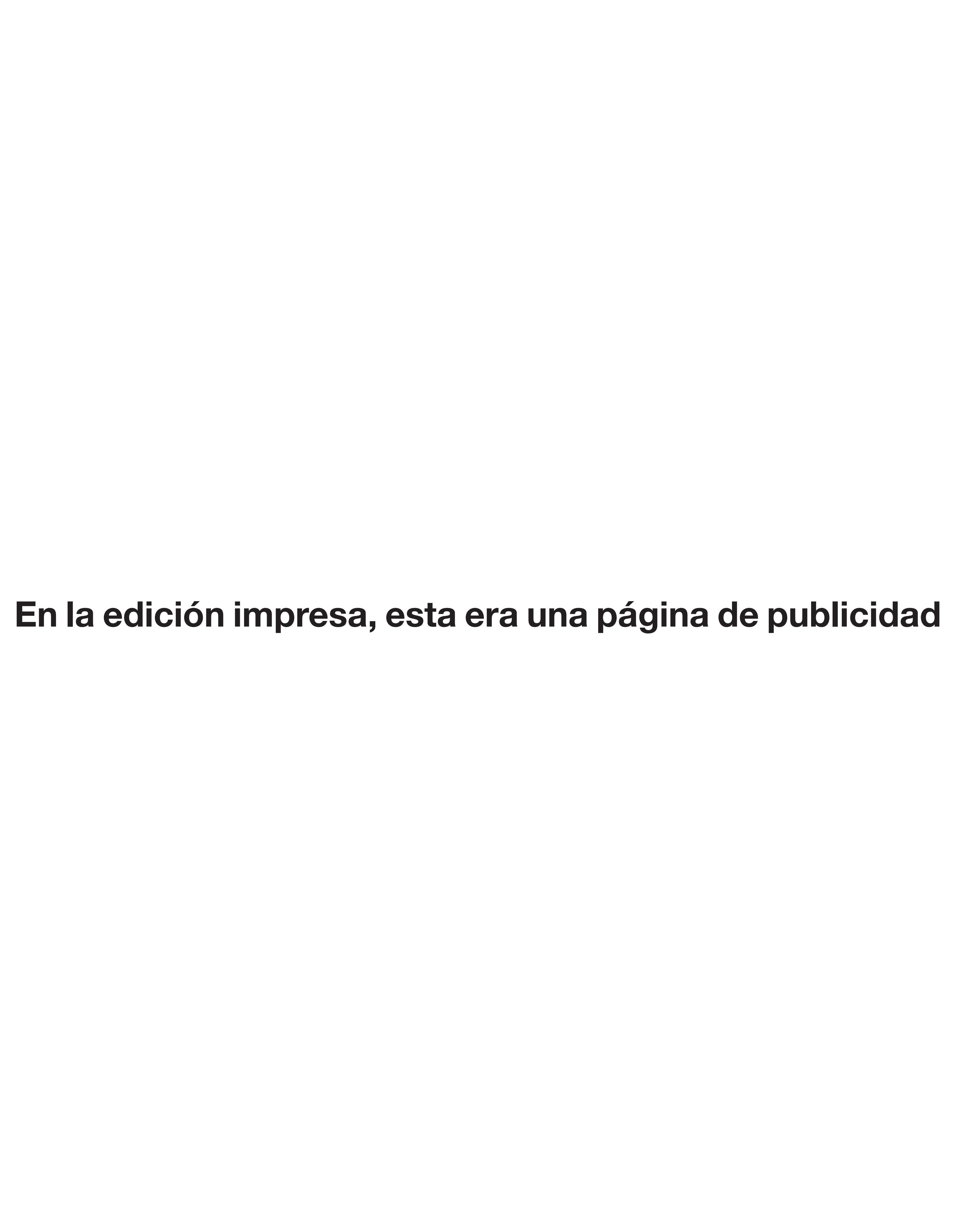
El artista marcial Jet Li vive un momento inmejorable. Después de las buenas críticas cosechadas con su última película "Hero", y de ser también el protagonista del videojuego *Cuestión de Honor*, Sony ha decidido lanzar ambos títulos en un magnífico pack rebosante de acción.

El pack incluye la película en formato DVD y el juego para PS2, que lo convierte en un imprescindible para los seguidores de Jet Li y para todos los que quieran pasar un buen rato frente a su televisión, ya sea viendo la película o disfrutando del juego. El pack tiene un precio de 64,95 euros y se pondrá a la venta el 7 de abril, coincidiendo con el lanzamiento del videojuego en nuestro país.



Breves & Fugaces

- **Los más vendidos.** Como siempre, empezamos por Japón, donde *Onimusha 3* ha vendido casi 400.000 copias en 3 días, seguido de *World Soccer Winning Eleven 7 International*, que tampoco ha funcionado nada mal. En USA triunfan *NFL Street* y *Sonic Heroes*, y en Europa, *Sonic Heroes* y el incombustible *NFS Underground*.
- **Una de películas.** *Fear Effect* y *Soul Calibur 2* son los dos últimos juegos en saltar al celuloide. Del primero va a dar buena cuenta Uwe Boll, quien ya ha "adaptado" otros juegos al cine, como *House Of The Dead* o *Alone In The Dark*. De *Soul Calibur 2* se encargará el productor de "American Pie".
- **El éxito del juego Online.** Sony ha confirmado que el número de usuarios que juegan Online en USA supera los dos millones y medio, una cantidad que ya preocupa a las cadenas de televisión, cuya audiencia no para de bajar...
- **Secuelas y secuelas.** Otro gran mes para los amantes de los números. Ubi trabaja en otro *Prince Of Persia*, mientras que EA ha confirmado *Goldeneye 2* (la continuación de un mito de N64) y *NFS Most Wanted* (la saga no se olvida de los deportivos lujosos). También se oye algo de *Enter The Matrix 2* y *Devil May Cry 3*...
- **Marvel y EA.** La factoría de superhéroes se ha aliado con EA para crear un juego de lucha tipo "Versus", en el que ambas casas enfrentarán a sus héroes más famosos... ¿llegaremos a ver un *Ronaldinho vs Capitán América*?
- **Lo último de *GT4*.** En la feria del motor de Ginebra, celebrada en febrero, se pudo ver una versión especial de *Gran Turismo 4*, protagonizada por el prototipo monoplaza MTRC de Toyota. La gracia residía en que no se jugaba en un monitor al uso, sino con un casco especial que permitía una visión del entorno de 360 grados. ¿Habrá algo parecido en la versión final del juego? Lo dudamos...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



Todos los trucos, extras, estrategias y pistas para:

- Final Fantasy X
- SOCOM: U.S. Navy Seals
- GTA Vice City
- Mortal Kombat V
- Trucos para más de 100 juegos

Ya a la venta.



DOS CLÁSICOS DE LA ACCION PARA ESTA PRIMAVERA

Revista práctica de juegos de PC



• **Primer Contacto.** Por fin hemos jugado con *Medal of Honor Pacific Assault* y *Splinter Cell Pandora Tomorrow.* Te contamos las primeras impresiones de los juegos que revolucionarán el género de la acción en esta primavera.

• **¿Funciona en mi PC?** Probamos cada juego en 24 equipos diferentes, para que sepas en todo momento cómo funcionarán en tu ordenador las últimas novedades para PC que analizamos.

• **Hardware.** Seis potentes tarjetas gráficas de última generación con las que tus juegos mostrarán una apariencia casi real. Un completo Test para que sepas cuál de ellas se adapta mejor a tus necesidades.

• **Juego completo original.** Con este número, *Nascar Racing 4*, un nuevo título de la colección "Los mejores juegos para PC", con el que vivirás la emoción de las carreras Nascar al volante de sus legendarios coches oficiales.

Ya a la venta.

Nintendo Acción

¡¡EN ESTE NÚMERO VAS A SENTIR EL PODER POKéMON!!

• **Portada.** La estrella es *Pokémon Colosseum*, uno de los títulos más esperados. En un reportaje gigante, te cuentan todo sobre este juegazo, que combina rol con combates de Pokémon en 3D.

• **Vaya novedades.** No os perdáis los juegos que salen este mes: *Pokémon Channel*, *Metal Gear*, *Dragon Ball*, *Yu-gi-oh!...* puntuados y con mogollón de pantallas.

• **Guías y trucos.** La guía completa de *Mario Kart DD* os descubrirá todos los atajos y las mejores estrategias. Además, trucos y claves de *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* .

• **Y para rematar,** regalos. Sí, sí, 3 GameCube, 5 *Final Fantasy* y 3 GBA SP Girls Edition.

Ya a la venta.

HOBBY CONSOLAS

¡TEMBLAD CON RESIDENT EVIL 4!



• **Reportaje *Resident Evil 4*:** Un espectacular adelanto del cuarto capítulo de la saga *Resident* (GC) es el gran bombazo que os reserva Hobby Consolas.

• **La hora de los pistoleros:** Os acercan los juegos de acción más intensos de los próximos meses: *The Getaway 2* (PS2), *Killer 7* (PS2, GC), *Hitman Contracts* (PS2, Xbox) y *100 Bullets* (PS2, Xbox).

• **Los mejores juegos:** Analizan títulos como *Splinter Cell Pandora Tomorrow* (Xbox), *Alias* (PS2, Xbox), *Rainbow Six 3* (PS2)...

• **Guía completa:** Claves para llegar al final de *007 Todo o Nada*.

A la venta el 25 de marzo

Micromanía

UN PARAÍSO PARA LA ACCIÓN

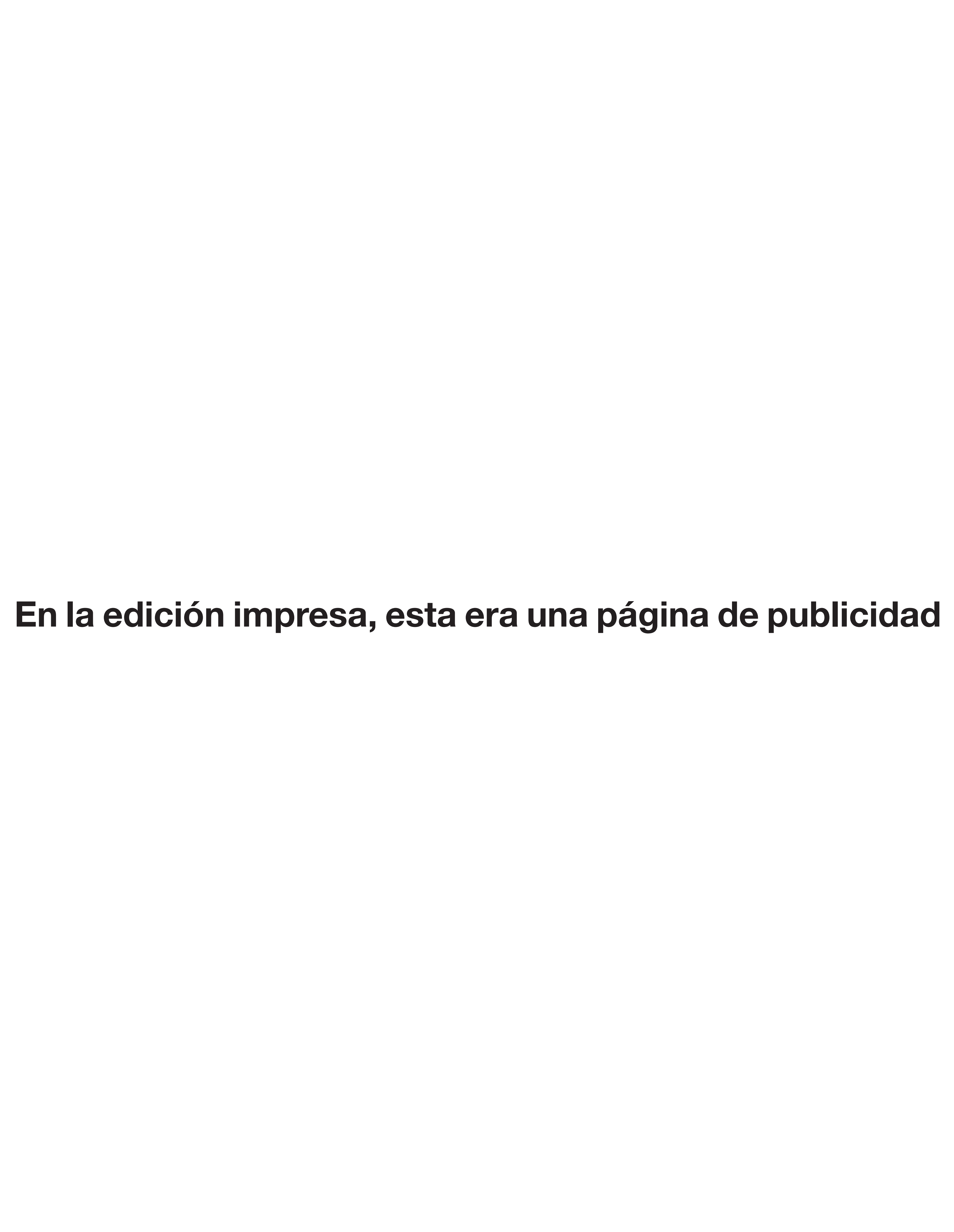


• ***Far Cry* por fin está aquí.** Es uno de los juegos de acción más esperados y Micromanía analiza en exclusiva la versión final.

• **Además,** los análisis de los juegos de actualidad, avances de los más próximos éxitos y la solución completa de *Armed & Dangerous*.

• **Y de regalo,** las demos y vídeos de los mejores juegos del momento.

Ya a la venta.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CELEBRA CON NOSOTROS NUESTRO 5º ANIVERSARIO

¡Cumplimos 5 años!

Parece que fue ayer... En marzo de 1999 se puso a la venta el número 1 de PlayManía y en todo este tiempo hemos sido testigos de la evolución de PlayStation y hemos hecho miles de amigos, vosotros. Acompañadnos para revivir juntos nuestros mejores momentos.

¡LOCOS POR EL FÚTBOL!
¡A CORRER!
ONIMUSHA
GT3
EL TERROR LLEGA A PS2
¡LOCOS AL VOLANTE!
MISTERIO EN PS2
¡LARA CROFT HA VUELTO!
FINAL FANTASY X
SPIDER-MAN
¡CONDUCCIÓN EXPLOSIVA!
TEKKEN 4
GRAND THEFT AUTO Vice City
¡VELOCIDAD AL LÍMITE!



























































Play2Manía en cifras...

A lo largo de estos 5 años, os hemos facilitado todo tipo de información sobre PlayStation. Tanta, que ninguna otra revista nos puede igualar. Ojo al dato:

15.026 TRUCOS
Todos los trucos habidos y por haber de todos los juegos de PSOne y PS2. Para que luego os quejéis...

10.864 PÁGINAS
Hemos publicado casi 11.000 páginas en las que ha cabido de todo: noticias curiosas, guías de juegos, trucos, algún que otro póster y mucha ilusión.

1.300 NOTICIAS
Y ha habido de todo: aciertos increíbles, algunos gambazos... pero siempre cosas curiosas.

1.172 CARTAS
Hemos respondido a todas estas consultas, pero queremos contestar aún a muchas más.

1.107 NOVEDADES
Si hemos comentado todos estos juegos, podéis estar seguros de que hemos visto más del doble. Y es que para vosotros, sólo lo mejor...

531 PREVIEWS
Más de medio centenar de avances de juegos. Y eso sin contar con la selección previa...

307 PERIFÉRICOS
Mandos, volantes, equipos de sonido, tarjetas de memoria. ¿Aún no sabes cuál es tu periférico ideal?

204 GUÍAS
Sin contar las publicadas en Play2Manía GT, os hemos dado la solución a más de 200 juegos.

175 PELÍCULAS DVD
Desde que llevamos comentando películas, ya hemos hablado de casi una videoteca entera...

152 REPORTAJES
De juegos de acción, de terror, de guerra y hasta de cine; de Internet, del vídeo DVD, de las nuevas consolas y del juego Online. Variedad.

151 FICHAS DE TRUCOS
Primero para guardar en los juegos de PSOne y luego para los de PS2, las fichas de trucos siempre han sido de vuestras favoritas.

65 COMPARATIVAS
Todos los géneros que os podáis imaginar para siempre escojáis lo mejor de cada casa.

50 POSTERS
Recordamos uno con especial desesperación. Eran los tropecientos coches de *Gran Turismo 2*, con su precio, características, piezas modificables...

46 SUPLEMENTOS
Aquí sí que ha habido variedad. Desde guías de juegos Platinum, a reportajes monográficos, pasando por fichas de trucos o posters de películas.

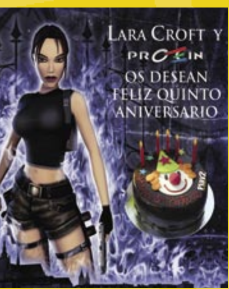
5 CALENDARIOS
Uno por cada Navidad que hemos pasado con vosotros y queremos hacer al menos 15 más....

El sector nos felicita...

A lo largo del último mes hemos recibido felicitaciones de casi todas las compañías relacionadas con los videojuegos, algunas tan originales como éstas. Y la pena es que no nos caben todas...



•ACCLAIM. La filial española de Acclaim, además de regalarnos un suministro de tila de por vida, por aquello de los nervios de los cierres, se ha encargado de hacernos llegar este póster, firmado por todo el equipo de desarrollo de *Alias*.



•PROEIN. La distribuidora española se ha aliado con Lara Croft para felicitarnos el cumpleaños. Lástima que la tarta fuera digital...



•CODEMASTERS. Clara y José Carlos se presentaron en redacción con esta suculenta tarta para desearnos lo mejor. ¡Y nos escribieron una felicitación genial!



•EDEN GAMES. Los responsables de la saga *V-Rally* y ahora de *Kya*, nos han preparado esta simpática ilustración. Se lo han currado nuestros amigos franceses, la verdad.



•EMPIRE. La compañía británica también ha querido felicitarnos, con este "collage" de sus mejores juegos. ¡Y en castellano! Un detalle, Alison.

EN EL AÑO CLAVE PARA PLAYSTATION, NACE LA REVISTA CLAVE

→1999: PlayManía nº 1

1999 marcó un punto de inflexión en el mundo de los videojuegos. Nunca antes se habían vendido tantas consolas y nunca antes había habido tantos jugadores, de todas las edades, dispuestos a disfrutar con "jueguecitos". PlayManía nació con vocación de divertiros a todos.

Nace PlayManía

En febrero se pone a la venta el número 1 de PlayManía, que se agota a los pocos días. También se agota el número 2, incluída una segunda edición.



El acontecimiento

A los pocos meses, PlayManía es la revista líder de videojuegos en España, superando incluso a la Revista Oficial, la más vendida en el resto del mundo. Este año vendimos de media 95.000 ejemplares.

La cifra 2.281.000 de PlayStation en España



En febrero del 99 había en España 1.300.000 PlayStation. En abril, Sony celebra los 50 millones de consolas vendidas en todo el mundo, cifra que pasa a ser de 70 millones a final de año. Entonces había en España 2.281.000 PlayStation.

Lara Croft

Tras aparecer en dos portadas en nuestro primer año de vida, Lara Croft se convirtió en nuestro personaje talismán. Además, sus juegos habían acumulado ventas millonarias en todo el mundo y era uno de los personajes de videojuegos con más carisma del momento. Incluso fue elegida embajadora de Gran Bretaña en el mundo y participó en la gira del grupo U2...

Personaje del año

Nuestros mejores momentos



Primeras noticias de PS2

El 2 de marzo de 1999 viajamos hasta Tokio para asistir al nuncio oficial del desarrollo de la nueva consola de Sony. Éste es el reportaje publicado en el número de abril.



Nace un mito

Metal Gear Solid se lleva un 10 en nuestro análisis, la portada del número 4 y gana la Comparativa de las Mejores Aventuras de la Historia.



PlayStation 2 ya tiene imagen

En el número de noviembre, un año antes de su lanzamiento, mostramos la primera imagen real de PS2.



Fichas de trucos

En el número 8 de PlayManía elaboramos un suplemento muy especial con fichas de trucos que se podían guardar en las cajas de los juegos. Tuvo un enorme éxito.

Los triunfadores



Final Fantasy VIII

Los lectores de Play2Manía elegisteis los mejores juegos del 99 a principios del año 2000. El mejor juego del 99 fue ***Final Fantasy VIII***, seguido de cerca por ***Metal Gear Solid***. La idea más original fue ***Driver*** y **Sony** arrasó como Compañía del Año.

PLAYSTATION VIVE SU MOMENTO MÁS DULCE...Y NACE SU SUCESORA

→2000: El año de PS2

2000 supuso otro punto de inflexión: por primera vez convivían dos generaciones de consolas, de una misma "casa", en igualdad de condiciones. Mientras PlayStation disfrutaba de su mejor momento, PS2 asomaba la cabeza dejando ver su potencial.

El acontecimiento



PS2 se pone a la venta

Sin lugar a dudas, lo más importante de 2000 fue el nacimiento de PS2, la sucesora de PlayStation. Una máquina que revolucionó el panorama al ofrecer funciones nuevas, como reproductor de películas DVD, y que tres años después sigue sorprendiendo como el primer día, con ideas como *EyeToy* o el cada vez más importante juego Online.

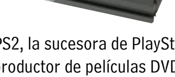
Los triunfadores



Gran Turismo 2

Con el porcentaje más alto de votos, la iniguablable secuela de ***Gran Turismo*** consiguió alzarse con merecido honor de ser el Mejor Juego de 2000, y ***Tekken Tag Tournament*** hizo lo propio en la recién estrenada categoría de Mejor Juego de PS2. **Square** logró el premio a la mejor Compañía de Software, y ***Final Fantasy VIII***, el Mejor Juego del Milenio.

La cifra



74.990

El precio de PS2



Esta cantidad es la que tuvieron que desembolsar los compradores de una PS2 el día de su puesta de largo, un precio relativamente alto comparado con las 59,995 ptas que "supuso" PlayStation el día de su lanzamiento. Sobra decir que las consolas se agotaron en horas...

Gabe Logan

Con *Syphon Filter 2*, el protagonista de la saga se consagró como uno de los héroes de acción más importantes de PlayStation, título aún vigente...



Personaje del año



Nuestros mejores momentos



PS2 en Japón

En marzo, coincidiendo con el lanzamiento de PS2 en Japón, nos curramos un suplemento de los que hacen época: todo sobre la consola y sus juegos, las fotos más curiosas del lanzamiento...



Primeras imágenes de Metal Gear Solid 2

Fuimos los primeros en publicar las primeras imágenes de *MGS2* en mayo de 2000, en nuestra querida (y muy recordada) sección La Imagen del Mes.



Nace Play GT

El 8 de septiembre nace nuestra "hermana" GT, una revista dedicada a las guías y trucos de los mejores juegos.



•TAKE TWO. Queríamos de regalo unas pantallillas de *GTA San Andreas*, pero nos vamos a conformar con esta tarjeta de Take 2.



•VIRGIN PLAY. Junto a la foto, el equipo de Virgin Play nos ha enviado unas líneas tan emotivas, que nos sonrojamos al recordarlas. Y es que dicen que somos los más divertidos y profesionales...

HAPPY BIRTHDAY

CAPCOM

•CAPCOM. Desde Capcom también han querido felicitarnos y, aunque han sido bastante escuetos, se lo agradecemos igual.



•SONY ESPAÑA. Nos da la enhorabuena por nuestros 5 años con este simpático montaje... Esperábamos una PS2 de oro...



•ATARI. Un precioso ramo con 5 rosas y un ocurrente montaje usando de base nuestra portada, ha sido la original felicitación de Atari España. Muchas gracias, chicos.



•ELECTRONIC ARTS. Los chicos de EA España ¡han posado para una foto! Nos deben apreciar mucho, porque odian fotografiarse en grupo... Se agradece.

El tiempo nos da la razón...

1999

→ Emocionante. En marzo de 1999 hablamos de un chip llamado **"Emotion"**, que sería el corazón de la nueva generación de consolas PlayStation. Al mes siguiente Sony confirma que el chip de PS2 se llamará **Emotion Engine**.

→ Crónica de una pareja anunciada. En abril de 1999 recogíamos que **Naughty Dog**, creadores de *Crash Bandicoot*, estaban trabajando en un plataformas para PS2 que no estaría protagonizado por Crash. A finales de 2001 Naughty Dog pondría a la venta **Jak & Daxter**.

2000

→ Profetas. Ya en el lejano verano de 2000 fuimos profetas. La saga **Blood Omen** de Eidos se dividía en dos sagas distintas, cada una protagonizada un vampiro distinto. **Raziel** y **Kain** Así, pudimos ver *Blood Omen 2* y *Soul Reaver 2*... Aunque nadie nos avisó de que en el año 2004 acabarían volviendo a unirse en *Defiance*.

2001

→ Gran Turismo Online. En junio de 2001 ya adelantábamos que **Polyphony Digital,** sus creadores, trabajaban en una versión Online de *Gran Turismo*, que por fin cuajará con **GT4.**

→ Los anillos de EA. En septiembre de 2001 comentamos que EA Games tenía casi todas las papeletas para quedarse con la licencia de las películas de **"El Señor de los Anillos"**, como así se demostró en las Navidades de 2002... y del 2003 y del 2004, con el nuevo juego de la trilogía que están preparando actualmente.

2002

→ Square no nos quiere. En el número 37 dijimos que ***Final Fantasy Tactics*** y otros juegos de Square, como ***Xenogears***, nunca saldrían en España, porque Square decía que eran títulos muy antiguos. Y efectivamente nunca salieron, aunque "todavía" tenemos esperanza, ya que han salido los **remakes** de *FF* que son, en el fondo, juegos que tienen aún más años...

→ ¿Quién dijo *GTA Miami*? En nuestro número 39 nos hacíamos eco de un rumor que hablaba de ***GTA Miami***, una supuesta expansión de *GTA III* que, por si no os habéis dado cuenta, finalmente acabó convirtiéndose en el exitoso ***Vice City***. Y una curiosidad, en ese número aparece el juego con la puntuación más baja de la historia de P2M. Un 2 para ***Jet Ion GP***.

2003

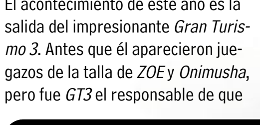
→ *GTA San Andreas.* Rockstar ha confirmado que el siguiente *GTA* tendrá el subtítulo de *San Andreas*, aunque nosotros lo adelantamos en el número 50, **justo un año antes.** Eso sí, por hablar, también dijimos que se ambientaría en el actual **Londres**, en el **Tokio** de 2010 (y que habría coches voladores, armas futuristas)... Hombre, lo mismo en un futuro no muy lejano los vemos, pero por ahora nos conformamos con que *GTA San Andreas* salga en octubre.

PS2 DESPEGA DEFINITIVAMENTE GRACIAS A SUS PRIMEROS JUEGAZOS

→2001: PS2 vuela alto

Tras los titubeantes comienzos de rigor, PS2 confirmó en 2001 que iba a ser la consola destinada a dominar el mercado en los próximos años. La llegada de títulos rompedores, junto a una rebaja enorme en su precio y el anuncio de juegos revolucionarios, son los causantes de este despegue.

Gran Turismo 3 y bajada de precio de PS2



El acontecimiento

El acontecimiento de este año es la salida del impresionante *Gran Turismo 3*. Antes que él aparecieron juegazos de la talla de *ZOE* y *Onimusha*, pero fue *GT3* el responsable de que se empezaran a vender PS2 "como rosquillas". Este hecho, sumado a la bajada de precio de la consola (de 69.900 pesetas a 49.900) que tuvo lugar después del verano, propició el despegue definitivo de PS2.



Los triunfadores



Gran Turismo 3

Vosotros votasteis a ***GT3*** como juego del año en PS2 y ***FFIX*** se llevó el galardón de mejor juego de PSOne. La idea más original fue para ***GTA III*** y ***PES*** le arrebató a ***FIFA*** el título de mejor juego deportivo. Si hubiera habido una categoría de juego más deseado, sin duda habría sido para ***Metal Gear Solid 2***.

La cifra

20.000.000 de PS2 en el mundo

En diciembre Sony hace publico un dato contundente: ya hay 20.000.000 de PS2 en todo el mundo. En EE.UU. había 8.550.000 consolas, los japoneses tenían 6.860.000 y los europeos jugábamos con 4.630.000. Increíble, ¿verdad?



Solid Snake

Personaje del año

Tras protagonizar una de las joyas de PSone, todos esperábamos como locos el regreso de Solid Snake en PS2. Durante todo el año estuvimos esperándole, y "devoramos" con pasión la demo de *MGS2* que acompañaba a *ZOE*. Al final no salió en 2001, pero Snake se merece este galardón por todo lo que se habló de él en aquel año.

Nuestros mejores momentos



Primeras noticias de FFX

En el número de marzo os mostramos las primeras imágenes de *Final Fantasy X*. Tres meses más tarde os adelantábamos todos sus detalles con un completísimo reportaje.



La primera portada de PS2

El primer *Onimusha* tuvo el gran honor de ser el primer juego de PS2 en "protagonizar" una de nuestras portadas, concretamente la del número 30. Se lo merecía, ¿no?



Primer 10 de PS2

Como no podía ser de otra forma, el primer "10" que otorgamos a un juego de PS2 fue para el genial *Gran Turismo 3*. Un título que rompió moldes no se merecía menos...



Viajamos a Japón

En octubre viajamos a Japón. Visitamos las oficinas de Sony, Namco, Square y Sega, además de ir al Tokio Game Show. Allí vimos por primera vez joyas como *Tekken 4*, *Soul Calibur II* o *Kingdom Hearts*.

EL AÑO EN EL QUE LOS JUEGOS DEJARON DE SER "SÓLO" PARA NIÑOS

→2002: La consolidación

Después de un 2001 en el que PS2 comenzó a dar muestras de lo que nos esperaba, el 2002 fue el año en el que la consola enseñó algunos de los ases que escondía en la manga, dejando bien claro que no tenía rival en el panorama de las 128 bits.

El acontecimiento



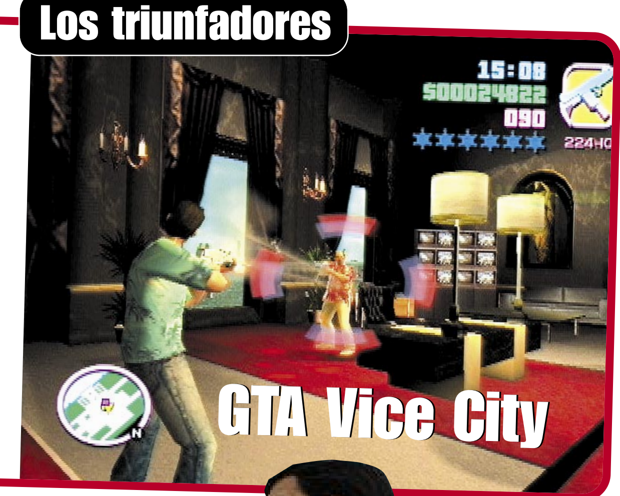


Llega la revolución

Llegan a PS2 títulos como *Metal Gear Solid 2, GTA Vice City* o *Final Fantasy X*, juegos que se convierten en referentes en su género y que aún hoy en día son difíciles de superar.

Los triunfadores

En una durísima competición, ***GTA Vice City*** arrebató por muy poco el título de mejor juego del año a ***Metal Gear Solid 2***. *El Señor de los Anillos:* ***Las Dos Torres*** se llevó de calle la corona de la acción y ***FIFA 2003*** recuperó de nuevo su posición de mejor juego deportivo.



La cifra

5.000.000
de juegos Metal Gear Solid 2



Es lo que vende *Metal Gear Solid 2* en tres meses. Mientras, *GT3* lleva vendidas 8 millones de copias y *GTA III* 6 millones. Pero esto no es nada al lado de la saga Resident *Evil*, con 20 millones de copias en todo el mundo.

Personaje del año

Tommy Vercetti

A pesar de ser un gángster y disparar primero y preguntar después, el protagonista de *GTA Vice City* cala hondo entre los lectores y se alza como personaje del año, por encima de otros como Solid Snake, Tidus, Yuna o la mismísima Lara Croft.

Nuestros mejores momentos



Llega el DVD

Apostamos por el vídeo digital y en el número 38 estrenamos una sección en la que avanzamos las mejores películas.



El cambio de nombre

Tras comprobar que PS2 se consolidaba como la mejor consola del mercado, "renovamos" nuestra imagen empezando por el logo, al que le añadimos un "2".



Guías coleccionables

Todo un acierto fue el realizar nuestros "libritos-guía", que tras casi 30 de ellos publicados se han hecho imprescindibles.

...y nos la quita.

1999

→ PocketStation en Europa. En junio dimos la primera noticia sobre una novedosa tarjeta de memoria con visor, capaz de actuar como una consola portátil. Su nombre, **PocketStation**... Pese a sus interesantes posibilidades y todas las maravillas que se dijo sobre ella, nunca llegó a salir fuera de Japón, y no porque no estuviera en los planes de Sony precisamente.

→ PS2, Internet y PocketStation 2. En agosto del 1999 anunciamos que PS2 podría conectarse a Internet a los pocos meses de lanzarse... pero eso fue sólo en Japón. Claro también en ese mismo número dijimos que PS2 también tendría su propia PocketStation...

2000

→¿101 monstruitos en PlayStation? El gigantesco éxito de ***Pokémon*** en todo el mundo hizo que muchos de vosotros preguntarais sobre un juego parecido en PSOne. En el lejano marzo de 2000 contestamos a una de estas cartas con toda las información que llegaba de Japón, que apuntaba que Sony estaba trabajando en algo parecido, algo que afortunadamente para muchos nunca jamás llegó a existir... ¡Qué alivio!

→ Control de misiles. El lanzamiento de PS2 en Japón propició otra polémica de las buenas: la unidad vectorial de la consola podía utilizarse con fines militares, para calcular milimétricamente las coordenadas de impacto de los potentes **misiles Tomahawk**. Ahora que todos tenemos una en casa... ¿alguien sabe cómo se introducen las coordenadas? Porque mira que llevamos tiempo y todavía no hemos conseguido nada...

→ ¡Quién nos mandaría...! Después de contar vida y milagros de ***Munch´s Oddysey***, el segundo juego de la pentalogía *Oddworld*, sus creadores optaron por sucumbir al "bill" metal de Gates y sacarlo en exclusiva para Xbox. Vamos, algo parecido pasó con Capcom y su cuarta parte de *Resident Evil 4*, que finalmente ha ido a parar a GameCube, y *Dino Crisis 3*, exclusivo de Xbox....

2001

→ Los famosos "remakes". En marzo de 2001 nos hicimos eco de los insistentes rumores que hablaban de remakes para PS2 de *FFVII*, *VIII* y *IX*. Al final, lo único que parece seguro es una película basada en *FFVII*... pero de remakes nada de nada, al menos por ahora y al menos para PS2. ¿Quizás veamos algo en PSP?

→ ¿Qué pasó con...? Tras dedicarle no pocas noticias y hasta un reportaje, aún estamos esperando las versiones de ***Black&White*** para PS2 y PSOne... menos mal que tenemos sacos de dormir y maquinillas de afeitar en el trabajo.

2002

→ *FFX* y sus secuelas. En el 42 avanzábamos las versiones **Yuna y Rikku** de *FFX,* y en el 46 anunciábamos otra versión más, subtitulada **Lord of Future**. No se puede acertar en todo... pero no nos negaréis que *FFX-2* lo protagonizan Yuna y Rikku, que es casi lo mismo...

→ Kurtis y su arma. En el 44, dijimos que Kurtis Trent, el compañero de **Lara Croft** en su aventura en PS2, podría hacer uso de un arma especial, un **disco con cuchillas**... que finalmente sólo usaba en los vídeos.

Así somos ahora...



Así éramos con 5 años...



1. Sonia Herranz
Como veis, la "dire" ha tenido siempre los mismos pelos...



2. Álvaro Menéndez
Nuestro jefe de maquetación ya no es rubito, pero sí un pillín.



3. Alberto Lloret
El redactor jefe ha cambiado leones de piedra por consolas.

4. Ruth Caravaca
Rubita, con cara de niña buena y sobre todo alta, altísima, así es nuestra maquetadora.



5. Patricia Gamo
¡Qué alegría, qué salero! Pues luego llega, se pone a maquetar y no se la oye ni hablar...

6. Daniel Acal
La ilusión de su vida era salir en "Verano Azul", pero al final encontró su rumbo en P2M.



7. Abel Vaquero
Nuestro director de arte sigue siendo chiquitín, pero muy matón.



8. David Fraile
Estuvo a punto de protagonizar "La Maldición de Damien", pero como es buen chico...

LLEGAN NUEVAS FORMAS PARA JUGAR CON PLAYSTATION 2

2003: la revolución

Si el 99 marcó el comienzo del mejor momento de PlayStation, 2003 ha sido el inicio de la época dulce de PS2. La consola logra unas cifras de ventas mágicas y todo el mundo habla de ella. Play2Manía sigue la estela de PS2 y a finales de 2003 vuelve a ser la revista más vendida.

El acontecimiento

El Juego Online

En junio se pone a la venta el adaptador de banda ancha para poder jugar Online con PS2. *SOCOM* marca el pistoletazo de salida y el éxito es inmediato. En junio se venden 10.000 unidades de *SOCOM* en una semana y 5.000 adaptadores de red. Actualmente, hay 10.000 usuarios registrados en Europa. Los que no registran son muchos más...



Los triunfadores



Prince of Persia

Hasta el mes que viene no os podemos dar la lista de los Mejores de 2003. Eso sí, todos tenemos en mente los juegos más importante del año: ***Prince of Persia*, *Pro Evolution Soccer 3*, *NFS Underground*, *El Retorno del Rey***... Se aceptan apuestas.

La cifra

2.200.000 de PS2 en España



En enero de 2004 hay en España 2.200.000 PS2, cuando un año antes había "sólo" 1 millón. En agosto de 2003, la saga *Gran Turismo* llega a los 30 millones de copias vendidas, mientras la saga GTA acumula 26 millones.

Personaje del año

Yuna

Vale, *Final Fantasy X* es de 2002 y *Final Fantasy X-2* no sale a la venta hasta febrero de 2004, pero no nos podéis negar que esta señorita hizo correr ríos de tinta a lo largo de 2003, igual que toda la saga *Final Fantasy*. Y estar en boca de todos sin un juego a mano tiene mucho mérito.

Nuestros mejores momentos



Los espías cara a cara

El lanzamiento de *Splinter Cell* supone un reto para el reinado de *Metal Gear Solid 2*. Y la pregunta es obvia, ¿cuál es el mejor? Nuestra comparativa del número 51 fue todo un éxito.



Arranca el juego Online

En junio se pone a la venta la tarjeta Ethernet y ya se puede jugar Online con PS2. Dedicamos nuestro suplemento a aclarar todas las dudas y a presentar los primeros juegos.



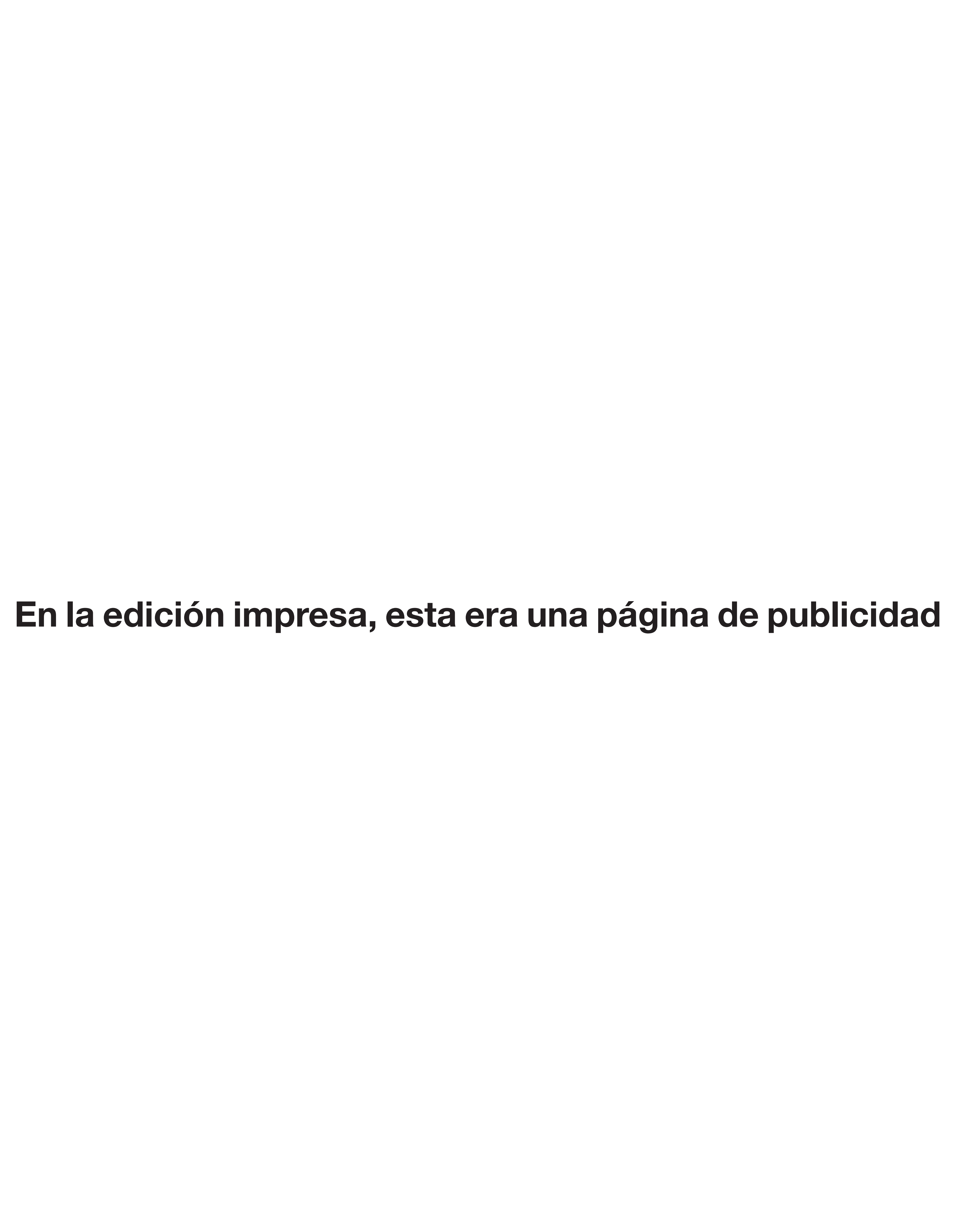
Se lanza EyeToy

En septiembre Sony nos ofrece otra innovadora forma de jugar con PS2, esta vez usando nuestro cuerpo y una cámara de vídeo. *EyeToy Play* triunfa desde el primer momento.



Así es PSP

En noviembre nos volvemos a adelantar a todos para ofreceros la primera imagen de PSP, la esperada consola portátil de Sony, que se pondrá a la venta a principios de 2005.

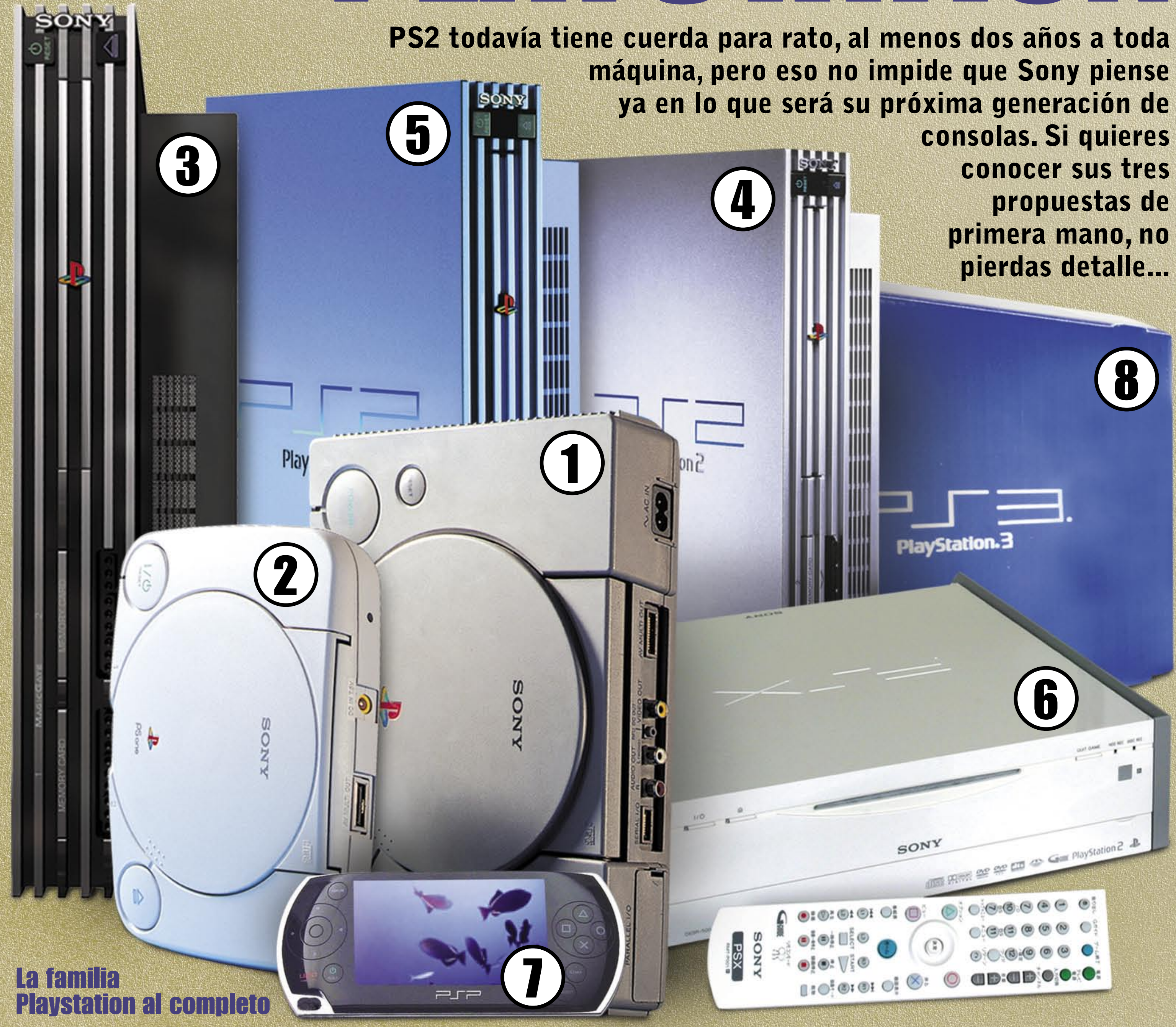


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

DESCÚBRELO TODO SOBRE LAS NUEVAS MÁQUINAS DE SONY: PSX, PSP Y PS3

CRECE LA FAMILIA PLAYSTATION

PS2 todavía tiene cuerda para rato, al menos dos años a toda máquina, pero eso no impide que Sony piense ya en lo que será su próxima generación de consolas. Si quieres conocer sus tres propuestas de primera mano, no pierdas detalle...



La familia Playstation al completo

1. PLAYSTATION
Lanzada en Navidades de 1995.

2. PSONE
Lanzada el 24 de sept. de 2000.

3. PLAYSTATION 2
Lanzada el 24 de nov. de 2000.

4. PLAYSTATION 2 SILVER
Lanzada en septiembre de 2003.

5. PLAYSTATION 2 AQUA
Lanzada en marzo de 2004.

6. PSX
Se lanzará en el año fiscal 2004.

7. PSP
Llegará antes de marzo de 2005.

8. PLAYSTATION 3
En... ¿2006?

COMIENZA LA BATALLA PARA DOMINAR EL SALÓN DE CASA

PSX

■ Tipo **Consola + DVR + DVD±RW**
■ Fecha prevista **Año fiscal 2004 (antes de marzo de 2005)**
■ Precio estimado **600-750€ (aproximadamente)**

¿Sueñas con un aparato que te permita disfrutar de PS2, grabar programas de televisión o ver fotos en la tele? Pues despierta, que existe y se llama PSX.

Tal y como adelantan sus formas, su mando a distancia y sus prestaciones, más que una consola PSX es un electrodoméstico de gama alta. Básicamente, supone una evolución lógica del concepto de PS2, añadiendo algunas de las funciones más atractivas de la tecnología de consumo más moderna. De hecho, se comenta que PSX es la antesala de lo que vamos a ver en la siguiente generación de consolas: un sistema de entretenimiento digital que va a competir con otros aparatos para ocupar un lugar central en el salón de casa.

SEGÚN LOS CREATIVOS DE SONY, la "X" de PSX refleja su espíritu: un cruce, una mezcla con otros aparatos y funciones que hasta ahora no ofrecían las consolas. Y es que PSX va a "unificar" tres sistemas distintos: un DVR (Digital Video Recorder o grabador de vídeo digital), una grabadora de DVD y una PS2. Todas estas funciones nos van a permitir realizar acciones tan dispares como seguir disfrutando de los juegos de PS2 y PSone, al tiempo que grabamos programas de televisión al disco duro de PSX para posteriormente eliminar las escenas no deseadas y grabarlos en DVD.

Pero aún hay más. PSX también es un reproductor de música y vídeo DVD, un visor de fotos y un sintonizador de televisión digital, lo que la convierte en una máquina tan versátil como sorprendente. Eso sí, estas funciones están presentes en los dos modelos que se han puesto a la venta en diciembre en Japón. Lo que está por ver son los cambios que presentará la versión europea, que será lanzada antes de marzo de 2005. Pero ojo, como aparato de gama alta que es, no estará al alcance de todos los bolsillos, y si sigue la tendencia del mercado japonés, su precio superará los 600 Euros...

LOS MODELOS JAPONESES A EXAMEN

→ Así será PSX

•COMO CONSOLA:
PSX nos permitirá jugar con todos los juegos de PS2 y PSone.

•COMO GRABADOR DE VÍDEO DIGITAL:
PSX puede grabar digitalmente programas de televisión en el disco duro que lleva incorporado de serie. Para grabar los programas, en Japón tienen a su alcance dos métodos. Por un lado, una guía de televisión digital, que con tan sólo seleccionar el programa configura la "consola" para que lo grabe. Por otro, está la programación manual, es decir, introducir los datos de comienzo y terminación como en un vídeo normal. Posteriormente, puedes borrar las escenas no deseadas gracias a sus potentes herramientas de edición.

•COMO GRABADORA DE DVD:
Gracias a su grabadora de DVD, PSX puede grabar CD y DVD con los programas de televisión editados. La velocidad de grabación es de 12x, aunque en breve, gracias a una actualización del software se podrá a 24 velocidades. Además, nuestras grabaciones pueden ser reproducidas en cualquier reproductor de sobremesa o la propia PSX.

• COMO REPRODUCTOR DE VÍDEO:
Puede reproducir películas en formato DVD y al mismo tiempo realizar una grabación en el disco duro.

•COMO REPRODUCTOR DE AUDIO:
PSX puede reproducir CD de audio (es decir, los discos de música convencionales) así como música en formato ATRAC3, (algo así como el Mp3 para los minidisc de Sony). También puede convertir los CD de audio al formato ATRAC3 y guardarlos en el disco duro.

•COMO UN VISOR DE IMÁGENES:
PSX también puede funcionar como un visor de fotos en formato JPG (es el formato que guarda mejor relación calidad/tamaño de la imagen). Esta función se activa al introducir en PSX un Photo CD (o CD con imágenes), una Memory Stick o al conectar una cámara Digital de Sony en los puertos USB.



En la parte trasera de PSX se esconden casi todos los conectores de audio y vídeo, incluida la toma de antena, un puerto Ethernet, e incluso las ranuras para enchufar dos mandos Dual Shock 2.



PSX tiene la apariencia de un reproductor "serio", con muchas ranuras y una atractiva línea.

LA MÁQUINA MULTIFUNCIÓN FRENTE A LOS APARATOS ESPECÍFICOS

→ Los rivales a batir

No existe ningún otro aparato con unas prestaciones iguales a las de PSX, ya que en los demás "cacharros" siempre falta alguna (consola, grabadora de DVD...). Sólo este aspecto justifica su elevado precio, ya que comprar todas las funciones por separado, es decir, una PS2, un DVR y una grabadora DVD saldría más caro.



WOXTER VDR 500: **es uno de los pocos grabadores digitales a la venta en España. Tiene un disco duro de 80 Gigas y un precio aproximado de 500 Euros.**



XBOX: **La consola de Microsoft tiene un disco duro pequeño (8 Gigas) y no puede grabar programas de la tele. Su precio es lo que la hace competitiva.**

ASÍ FUNCIONA PSX AL ARRANCAR...

→ Los menús



Desde este menú principal podemos acceder a todas y cada una de las funciones de PSX, que a su vez encierran variadas opciones. Para navegar por este "cacao", nada como el mando a distancia...



SONY PREPARA UNA VERDADERA REVOLUCIÓN EN TU BOLSILLO

PSP

- Tipo: **Consola portátil**
- Fecha prevista: **Primer trimestre de 2005**
- Precio estimado: **280-350€**

Tras el éxito de PSone y PS2, Sony se ha fijado ahora una nueva y desafiante meta: el mercado de las consolas portátiles, dominado por Nintendo y su GameBoy.

La propuesta de Sony, bautizada como PSP o PlayStation Portable, pretende convertirse en mucho más que una simple consola portátil. De hecho, PSP ya ha sido bautizada como el Walkman del Siglo XXI, y bajo su carcasa se unirán dos conceptos muy distintos: el de una consola y un reproductor multimedia (música y vídeo con calidad DVD).

COMO MÁQUINA PARA JUGAR, se dice que será 10 veces más potente que PSone... aunque todavía no se ha visto ni una imagen de un juego. No obstante, apoyo no le va a faltar, y cada día se unen más compañías. Aunque todavía no hay títulos confirmados, Electronic Arts tiene actualmente 12 juegos en desarrollo y en la lista también están Capcom, Konami, Namco, Sega, Activision, Atari, THQ, Koei... que casi seguro adaptarán sus sagas más conocidas. En fin, estas incógnitas se desvelarán en la feria E3 de mayo.

COMO REPRODUCTOR MULTIMEDIA, PSP promete revolucionar el terreno portátil gracias a los discos UMD, de 1,8 Gigas de capacidad. Esto significa que podremos llevar en el bolsillo una película con calidad DVD. Pero aún hay más. Como Walkman puro y duro, PSP reproducirá formatos como el ATRAC3 (parecido al mp3, pero para Minidisc). Y eso por no hablar de la recién confirmada conectividad con PS2 y PSX, algo parecido a lo que ha hecho Nintendo con GameBoy Advance y GameCube. No obstante, las dudas que levanta PSP tampoco son pequeñas, y ciertos aspectos, como si habrá discos UMD vírgenes, no han sido revelados. Lo único claro es que el lanzamiento de PSP se ha retrasado al primer trimestre de 2005.
A esperar tocan...

PEQUEÑITA... PERO "POTENTONA"

→ PSP al detalle

- **COMO CONSOLA:** Dispondrá de su propio catálogo de juegos en formato UMD (Universal Media Disc). Técnicamente estará muy por encima de PSone y casi al nivel de PS2. Y todo en la palma de la mano.
- **COMO REPRODUCTOR DE VÍDEO:** Los discos UMD tendrán capacidad para albergar dos horas de vídeo con calidad DVD, o cuatro con calidad de televisión digital.
- **COMO REPRODUCTOR DE AUDIO:** Podrá reproducir música en formato Atract3 y AAC (Advanced Audio Coding, de mayor calidad que el Mp3). Tendrá unos altavoces estéreo incorporados, con los que podrá emular sonido 3D.
- **CAPACIDAD GRÁFICA:** PSP va a ser tremendamente potente. Podrá manejar 33 millones de polígonos con efectos de Iluminación y será capaz de realizar operaciones gráficas imposibles en PSone.
- **PANTALLA TFT LCD:** Tendrá una pantalla TFT LCD panorámica, con luz interna. Su resolución máxima será de 480x 272, la llamada "alta resolución" en portátiles.
- **OTROS DATOS DE INTERÉS** Contará con un puerto USB 2.0, un puerto para Memory Stick y una bahía de expansión. Además integrará un puerto Infrarrojo y un puerto para red local inalábrica. Es decir, podremos jugar con un amigo sin necesidad de cables.

Los discos UMD, de 1,8 Gigas podrán albergar entre 2 y 4 horas de vídeo dependiendo de la calidad (DVD o TV).



Aquí tenéis el primer diseño oficial de PSP. El definitivo se verá en la feria E3 que se celebra en mayo.

¿CASI TAN POTENTE COMO PS2?

→ PSP Vs PSOne



Sony dice que PSP será casi tan potente como PS2. Buena prueba de ello es este ejemplo, mostrado a las compañías que programarán para PSP, que enfrenta un modelo como lo veríamos en PSone (izquierda) y el mismo con las técnicas que empleará PSP, como los NURBS, para redondear polígonos (dcha).

UN TERRENO MUY COMPETITIVO, DOMINADO POR NINTENDO

→ Los rivales a batir

Con PSP, Sony se mete en un terreno muy tentador, hasta ahora monopolizado por Nintendo y su cambiante GameBoy. A la fiesta se han unido nuevos artefactos, como el teléfono-consola de Nokia, aunque la propuesta de Sony va a ir mucho más lejos al ser también un versátil reproductor multimedia.



N-GAGE La idea de fusionar un teléfono con una consola no ha cuajado muy bien que digamos por culpa del precio, aunque el "trasto" es casi tan potente como una PSone.

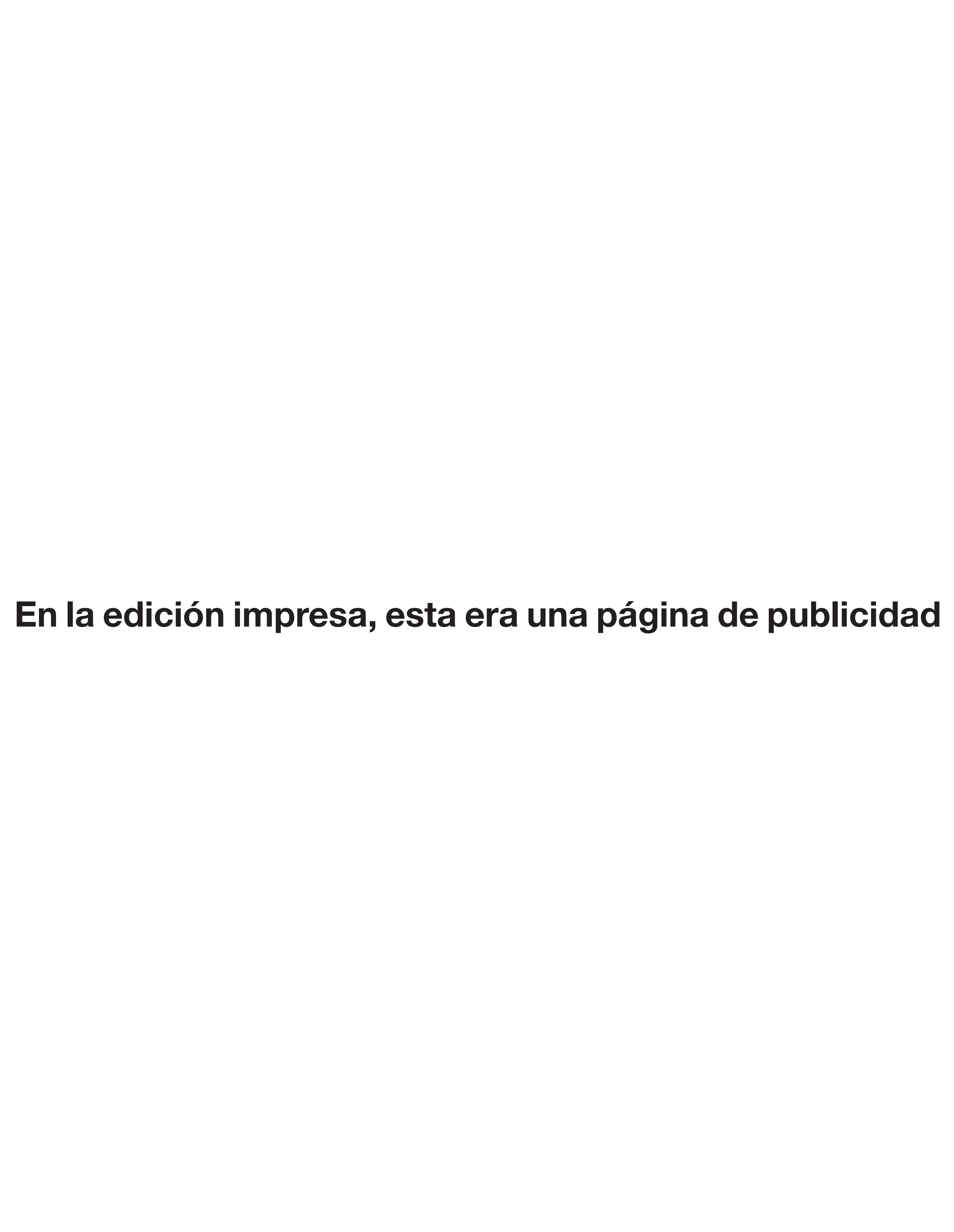


GP32 Un invento coreano a punto de llegar a Europa. Reproduce los formatos DivX y Mp3, y emula todas las consolas de 8 y 16 bits, aunque no tiene muchos juegos "propios".



GAMEBOY ADVANCE SP Es la reina de la fiesta, la más extendida en todo el planeta. Es barata, tiene luz incorporada y un gran catálogo de juegos.

»


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

UNA MÁQUINA PARA SOÑAR DESPIERTO... EN EL LEJANO 2006

PS3

- Tipo: **Consola (y más funciones, probablemente DVR)**
- Fecha prevista: **2006**
- Precio estimado: **No confirmado**

Sony también piensa en el futuro y ya trabaja en la que será la sucesora de PlayStation 2, una máquina que seguirá la tendencia de PSX y ofrecerá nuevas funciones, como grabar vídeo digital.

El nombre del proyecto se mantiene por ahora como PlayStation 3, PS3 para los amigos, y casi todo en torno a ella es una incógnita, salvo algunos detalles puntuales ya confirmados por Sony. Por lo que se sabe, el potente procesador central de esta nueva máquina, llamado Cell, ha costado 500 millones de dólares y el trabajo de más de 300 ingenieros de Toshiba e IBM. Su forma de "trabajar" será muy distinta a la de los procesadores actuales, y será mucho más efectivo y rápido que el de cualquier ordenador disponible en 2006. Otro detalle no menos curioso, confirmado por Ken Kutaragi, el padre del fenómeno PlayStation, es la retrocompatibilidad con PS2 y PSone, pudiendo disfrutar de los juegos de todas las consolas de Sony en PS3.

Todavía no existe una imagen oficial de PlayStation 3, ésto es sólo una "idea".

EN EL TERRENO DE LA ESPECULACIÓN, los rumores mejor hilados hablan de que PS3 será también un DVR (grabador de vídeo digital), y por lo tanto, podría tener una tarjeta sintonizadora de televisión y un disco duro de capacidad desconocida, el cual también podremos utilizar para descargar demos, niveles, e incluso juegos enteros. También se comenta que podría utilizar la tecnología Blu-Ray, o láser DVD de haz azul, una tecnología que está causando furor en Japón y cuyos discos tienen una capacidad de casi 30 GB. En cuanto a los mandos, se "cacarea" que podrían ser muy parecidos a los Dual Shock 2 actuales, pero con un gatillo en la parte posterior. En fin, son muchos y muy variados los rumores que circulan, y lo único claro es que todavía queda mucho tiempo por delante para disfrutar con la actual consola, PS2. Tampoco esperéis muchas noticias de PS3 hasta bien entrado el 2005, ya que el 2004 es el año de PSP y PSX.



Este diseño falso fue realizado por la compañía Seymour Powell, especializada en diseños industriales.

PERO... ¿HAY ESPECIFICACIONES?

→ PS3 al detalle

• COMO CONSOLA:
Sólo se sabe que buena parte de su potencial va a residir en el procesador CELL, desarrollado conjuntamente por IBM y Toshiba. Se le presupone tremendamente potente, aunque todavía no se ha visto ningún ejemplo real de lo que podrá llegar a hacer.

• COMO SISTEMA MULTIMEDIA:
PS3 tendrá algunas funciones, aparte de consola, desde el día de su nacimiento. Como PSX, se rumorea que permitirá grabar vídeo digital al disco duro, aunque Sony aún no ha confirmado esta opción. Lo que sí parece seguro es que PS3 llevará de serie una tarjeta Ethernet.

• TECNOLOGÍA PUNTA:
Por un lado, parece seguro que PS3 llevará de serie una cámara EyeToy de segunda generación. También se comenta que PS3 podría contar con la tecnología Blu-Ray, o rayo láser de haz azul, que goza de gran salud en Japón y que se diferencia del DVD en su mayor capacidad de almacenamiento (27 GB por DVD).

EL MAYOR ÉXITO DE 2003, TAMBIÉN EN PLAYSTATION 3

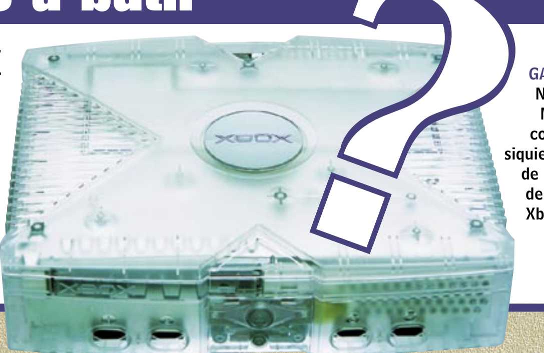
→ Con EyeToy incorporado

Uno de los pocos detalles revelados oficialmente en varias entrevistas por Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europa (SCEE), es que PS3 llevará incluida de serie una cámara EyeToy de segunda generación. No ha especificado más detalles, pero suponemos que será para algo más que navegar por los menús, acceder a ciertas opciones en los juegos o chatear y hablar con otros usuarios en los juegos Online. Si lo pensáis fríamente, las posibilidades pueden ser increíbles...

MICROSOFT Y NINTENDO PREPARAN SU OFENSIVA CONTRA SONY

→ Los rivales a batir

Al igual que Sony, Nintendo y Microsoft también están preparando su siguiente generación de máquinas. Ninguna de las dos han soltado muchos detalles, aunque parece que Microsoft va a desechar el disco duro en virtud de un nuevo sistema de almacenaje de datos. Y Nintendo podría seguir con su idea de un aparato sólo para jugar. Como en el caso de PS3, todo está por ver.

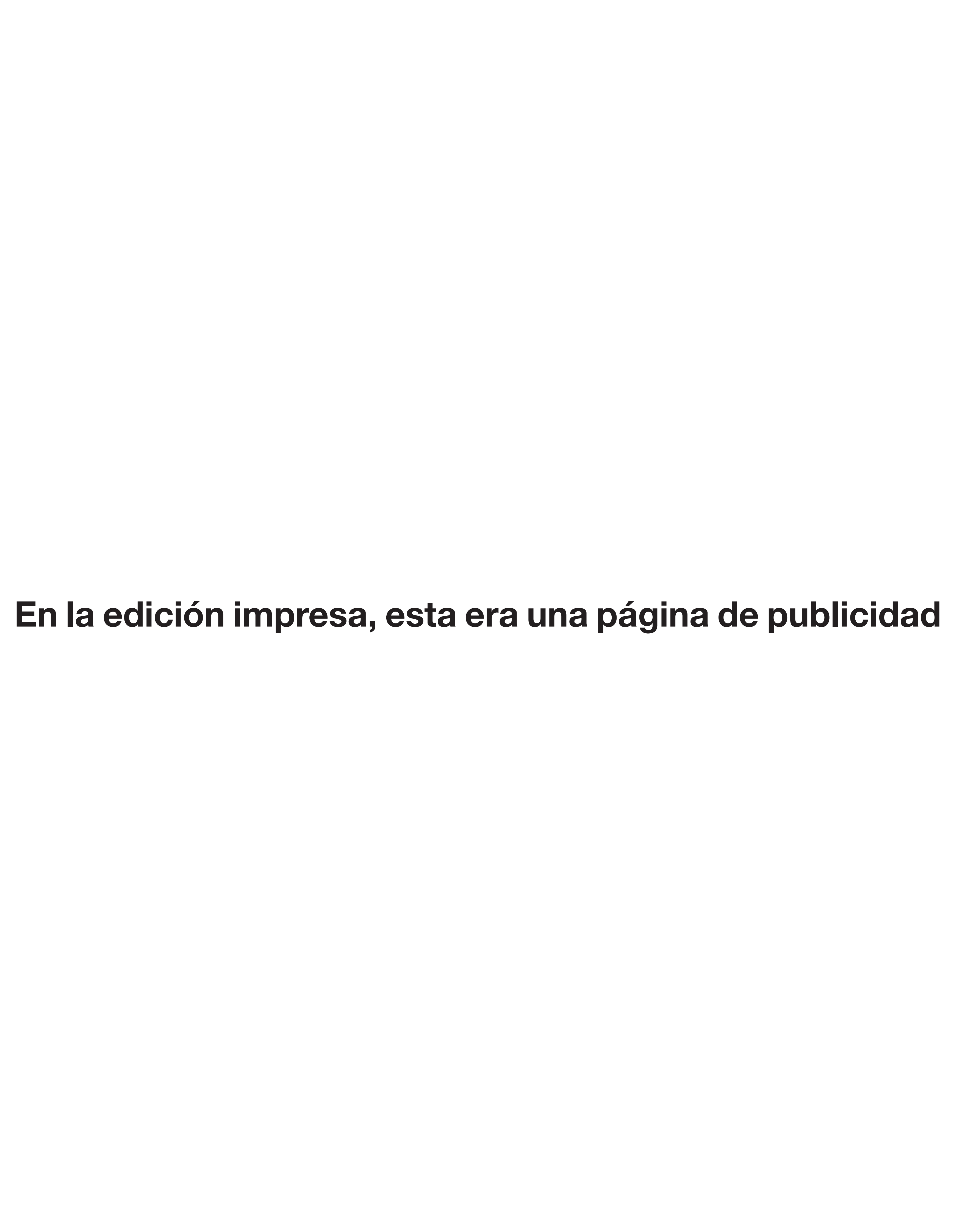


¿X-BOX 2 y GAMECUBE 2?: Ni Nintendo ni Microsoft han confirmado tan siquiera el nombre de las sucesoras de GameCube o Xbox... y mucho menos su aspecto.

SIGUE EL BAILE DE SIGLAS...

→ ¿Lo siguiente?

Tras nacer PlayStation en Japón en 1994 y su segunda versión, PSone, llegó PlayStation 2, más conocida como PS2. Ahora se sabe que pronto desembarcarán en Europa dos nuevas criaturas, PSX y PSP, así como PSTwo, un nuevo modelo de PS2. Y eso por no hablar de colores, como PS2 Silver, PS2 Aqua... o de la siguiente generación, con PS3 a la cabeza. Ante semejante combinación alfanumérica, nuestra gran duda ahora es... ¿cuál será la siguiente cifra o letra en utilizar? ¿PS4? ¿PSP2? ¿PSPTwo? En unos años, saldremos de dudas...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

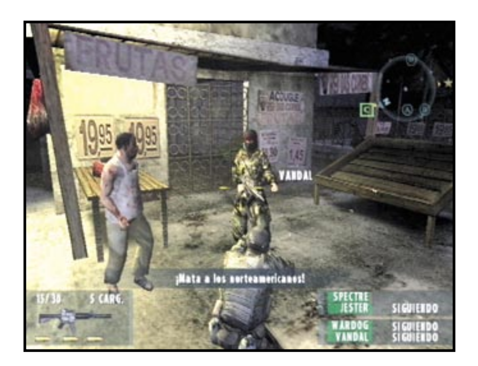
16 Compañía **Sony** | Género **Acción Táctica** | Precio **59,95 € (sin Headset) • 74,95 € (con Headset)**

SOCOM II U.S. Navy Seals

En equipo contra la amenaza terrorista



Todo en *SOCOM II* contribuye a su fenomenal ambientación: su realismo gráfico y sonoro, la I.A. de los soldados controlados por la consola, el uso del Headset para hablar en las partidas Online... Te "sientes" como un auténtico soldado de élite.





Para enfrentarte a los peores grupos criminales del planeta necesitas a los hombres más preparados, ya sean soldados controlados por la consola... o tus amigos si juegas Online.

Cuando Sony anunció que el primer juego Online de PS2 sería un título de acción táctica llamado *SOCOM*, pocos imaginaban la intensa diversión que nos iban a proporcionar sus misiones para un jugador y, sobre todo, las partidas en Red con otros 15 jugadores. Ahora, casi un año después, *SOCOM* tiene una legión de seguidores que van a quedar más que satisfechos con esta segunda parte, un juego de acción en tercera persona que supera al original en todos los aspectos.

LAS VIRTUDES DE *SOCOM II* comienzan en sus 12 misiones para un solo jugador, que nos meten en el papel del líder de un comando antiterrorista. Sobre el terreno nos acompañan tres soldados a los que, con un comodísimo sistema de menús, damos órdenes usando el pad o nuestra voz, gracias al micrófono del Headset (que tenemos la opción de comprar con el juego).

Nuestros muchachos responden velozmente atacando, avanzando sigilosamente, dando cobertura o escolta… Un abanico de acciones que, aunque no ha aumentado mucho, sigue siendo extraordinario.

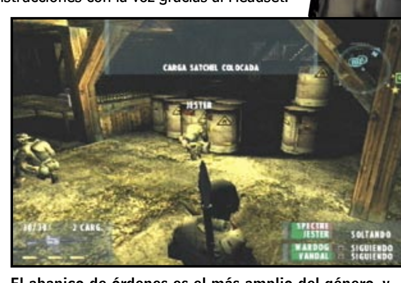
Pero lo que sí ha mejorado son las misiones. No hay dos iguales: cada una tiene una ambientación distinta (la selva del Amazonas, las calles en guerra de una ciudad del Norte de África, el interior de una embajada asediada por terroristas…) y objetivos tan dispares como rescatar rehenes, desactivar bombas, destruir tanques, indicar

¡A sus órdenes, señor!

En las partidas para un jugador damos las órdenes a nuestros muchachos con unos menús desplegables que permiten elegir un soldado, luego la acción que debe realizar y finalmente el objetivo. Un sistema cómodo con el pad, pero aún más rápido si impartimos las instrucciones con la voz gracias al Headset.



El sistema de menús podemos activarlo con el pad o de viva voz gracias al Headset que viene con el juego.



El abanico de órdenes es el más amplio del género, y nuestros chicos las cumplen con una I.A. sorprendente.

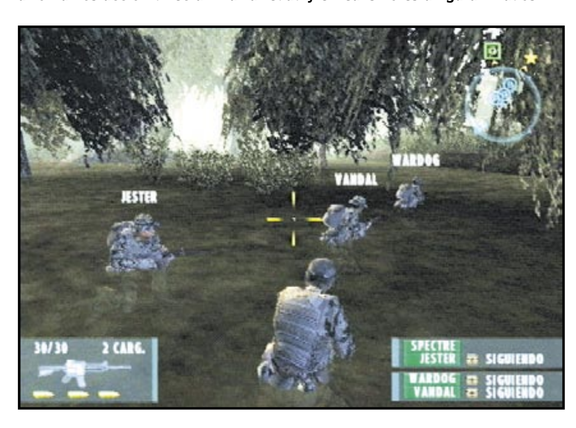


Este juego de acción táctica propone misiones para un jugador junto a tres soldados controlados por la PS2, y modos Online para hasta 16 jugadores.



En cualquier modo de juego planeamos estrategias, usamos el sigilo, afrontamos acción directa... La variedad y el realismo están garantizados.





posiciones de bombardeo a los helicópteros aliados… Además, los enemigos son más peligrosos y nos detectan a las primeras de cambio. Por ello tenemos que planear y actuar con sigilo antes de lanzarnos a la acción, en un desarrollo realista y muy emocionante. Una lástima que acabar las 12 misiones lleve poco tiempo.

Y si el modo para un jugador es divertido, imaginad el modo Online, con compañeros y rivales reales que hacen de cada partida una experiencia distinta. En esta modalidad se enfrentan dos equipos de 8 terroristas y 8 Seals, y podemos hablar con nuestros compañeros a través del Headset para diseñar estrategias conjuntas.

LA DIVERSIÓN, LOS PIQUES y las risas en la red están garantizados, sobre todo si nos organizamos en clanes y "quedamos" para jugar. Y las opciones son amplísimas: 23 mapas (los 10 del primer juego más 13 nuevos) y 5 modos de juego.

SOCOM II ofrece 12 intensas misiones para un jugador y 5 modos Online que garantizan diversión "eterna".

Incluso el punto flaco del primer *SOCOM*, su aspecto poco espectacular, ha sido mejorado. La niebla sigue siendo excesiva y el diseño de los personajes simple, pero los escenarios han ganado en realismo y nivel de detalle y contribuyen, junto a un sobresaliente apartado sonoro, a meternos de lleno en el juego. Así, Sony ha redondeado un juego genial, capaz de atraparnos con su intensa mezcla de acción y estrategia, y que ofrece todavía más diversión que su primera parte en los modos de juego Online. Si aún no has jugado en Red con PS2 sólo nos queda recomendarte que lo pruebes, aunque es muy probable que quedes atrapado de por vida...



Cada misión para un jugador ofrece ambientación y situaciones nuevas.



Nuestros comandos exhiben tantas habilidades de sigilo como de combate.

Insuperable en modos Online

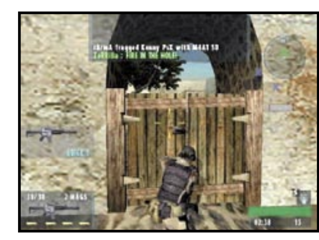
SOCOM II ofrece 5 modos de juego para dos equipos (terroristas y Seals). En Supresión ambos bandos luchan por exterminarse; en Demolición debemos volar la base enemiga; en Abrir Brecha penetrar y volar la base terrorista; en Extracción los Seals intentan rescatar a un grupo de rehenes, mientras que en Escolta deben llevarlos hasta el punto de recogida.



Los tiroteos Online son más apasionantes.



Los objetivos consisten en salvar rehenes...



... o colarnos y sabotear la base enemiga.



Y para picar al rival, nada como bailarle...



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-16**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (2.999 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Ya es genial para un jugador, pero Online… ¡es como formar parte de un comando!

↓ Las 12 misiones para un jugador no duran mucho, y los gráficos son mejorables.

El juego de acción táctica más completo, por su realismo, su intenso desarrollo para un jugador y sus enormes posibilidades Online. **9**

12+ Compañía **Acclaim** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Alias

Sigilo y acción con una espía camaleónica

"Alias" es una serie de televisión que ahora se emite en PS2, adaptada a las formas de una aventura de acción con grandes dosis de infiltración y todo el encanto de su protagonista.

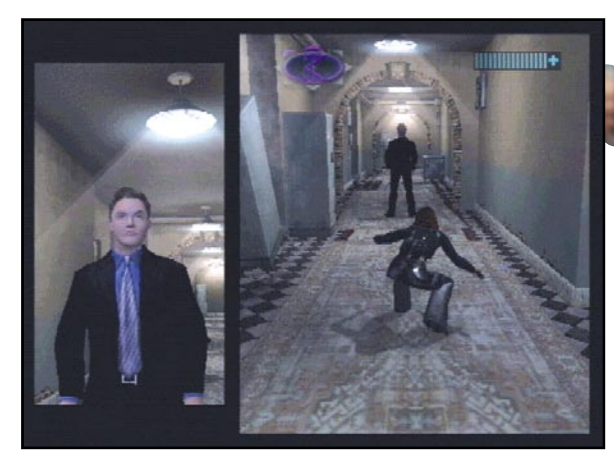


La infiltración es parte fundamental del juego y a tal efecto contamos con varios movimientos de sigilo: andar a hurtadillas, fisgonear por la esquinas...





Para hacer más variado el juego, se han incluido algunos divertidos minijuegos en los que tenemos que usar una ganzúa o descifrar el código de un ordenador.



En los momentos de mayor tensión, la pantalla se divide en dos para que podamos movernos mientras observamos los movimientos de los enemigos.

Las series de éxito en TV suelen, con distintos resultados, tener su propio videojuego. El ejemplo más evidente es esta aventura de acción en tercera persona, basada en la serie homónima, que combina de manera magistral el sigilo y los combates para traer toda la emoción del mundo del espionaje a PS2. Encarnando el papel de la espía de la CIA Sydney Bristow, la protagonista de la serie original, debemos desbaratar los planes de una organización criminal que pretende crear un aparato de control mental conocido como "La Máquina".

ESTE INTERESANTE ARGUMENTO, repleto de intriga y sorpresas, nos lleva por distintos lugares del mundo (Montecarlo, Hong Kong...) donde tenemos que realizar los más diversos "trabajos", como robar datos de un ordenador, rescatar a un miembro de la CIA... Como es de recibo, el sigilo es parte fundamental en las misiones tanto para burlar los sofisticados sistemas de seguridad como para superar la vigilancia de los enemigos, y por ello nuestra espía cuenta con diferentes movimientos de infiltración: eliminar a los guardias por la espalda, escon-



Alias conjuga a las mil maravillas intensos momentos de sigilo con espectaculares combates. Y todo con el mismo aspecto de la serie original...



Cuando el sigilo falla pasamos al combate directo, donde podemos ejecutar todo tipo de golpes y contraataques o utilizar diferentes objetos como arma.





derse tras los elementos del entorno... Además, Sydney también es una experta en el arte del disfraz, y gracias a esta virtud pasaremos inadvertidos y obtendremos información hablando con otros personajes, algo imprescindible para resolver ciertos puzzles. Por último, también contamos con ultramodernos gadgets, como neutralizadores para las cámaras de vigilancia o potentes ganzúas, que nos ayudarán enormemente durante las misiones.

En cualquier caso, si somos descubiertos u optamos por pasar al ataque, comprobaremos que la "prota" también es un hacha en el combate cuerpo a cuerpo.

SYDNEY ES CAPAZ DE REALIZAR distintos combos de ataque y defensa, presas, contraataques... gracias a un sencillo y efectivo control. Además, aparte de su habilidad con las artes marciales, podemos utilizar elementos del entorno como arma (escobas, botellas...) e

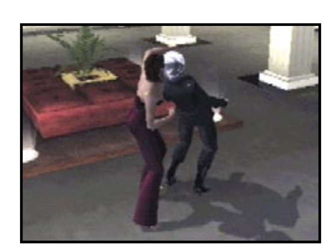
Alias es una explosiva mezcla de sigilo, acción y puzzles, que respeta profundamente el espíritu de la serie.

incluso puede desarmar a los enemigos, lo que hace que los combates sean muy vistosos y entretenidos.

Como colofón a tan variado desarrollo, nos encontramos un magnífico apartado técnico con unos estupendos gráficos, un brillante apartado sonoro (donde destaca el acertado doblaje de las voces) y una gran ambientación propia de cualquier capítulo de "Alias". Los únicos puntos negros son el mejorable modelado de ciertos personajes y la modesta I.A. de algunos enemigos, aunque ello no quita que estemos ante un estupendo y entretenido juego que consigue un equilibrio perfecto entre los momentos de sigilo y la acción más frenética.

Espiando con mil recursos...

Sydney Bristow cuenta con cantidad de recursos para salir airosa de las situaciones más comprometidas: increíbles habilidades físicas, gadgets y aparatos de tecnología punta, disfraces de todo tipo...



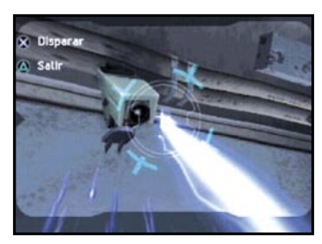
Si somos bastante silenciosos, podemos acabar por la espalda con los soldados.



Gracias al uso de múltiples disfraces, podemos pasar totalmente desapercibidos.



Nada como colgarse de una tubería para eludir la fuerte vigilancia enemiga.



Para burlar los sofisticados sistemas de seguridad es necesario el uso de gadgets.

Una espía con "vista"

Nuestra bella protagonista cuenta con dos sistemas de visión alternativos en caso de peligro. El primero es una visión térmica que nos permite ver en la oscuridad a los enemigos gracias al calor que generan sus cuerpos. El otro es una visión mejorada, que nos indica la posición y el grado de alerta enemiga.



La visión mejorada nos informa de la posición exacta de las fuerzas enemigas y su estado de alerta.



En escenarios poco iluminados, la visión térmica nos será de gran utilidad para acabar con los enemigos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (123 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La gran variedad de situaciones diferentes y la extraordinaria fusión de acción y sigilo.

↓ El modelado de algunos personajes y la I.A. poco depurada de algunos enemigos.

Una divertida y variada aventura, que hará las delicias tanto de los amantes de la acción e infiltración como de los fans de la serie de TV.



8

16 Compañía **Sony** | Género **Survival Horror** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

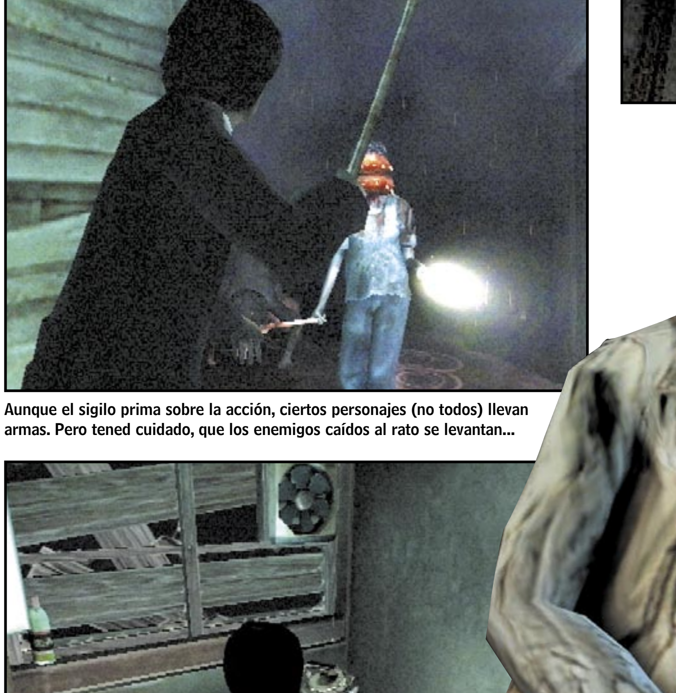
Forbidden Siren

El pueblo de los malditos, en versión japonesa

Un terrible misterio se cierne sobre un pueblo japonés. Sus habitantes se han convertido en muertos vivientes y diez personajes van a "compartir" esta pesadilla... y tú con ellos, claro.


Como los enemigos son letales, lo mejor es avanzar sigilosamente e intentar que no nos vean. Para ello, lo mejor será apagar la linterna y caminar agachados.





Aunque el sigilo prima sobre la acción, ciertos personajes (no todos) llevan armas. Pero tened cuidado, que los enemigos caídos al rato se levantan...

Como en todo buen Survival Horror, no podían faltar los puzzles. Su resolución no es difícil, pero sí lo es pensar mientras nos escondemos de los enemigos.

Un pequeño pueblo japonés llamado Hanuda es el escenario de esta pesadilla llamada *Forbidden Siren*. El lugar, situado entre montañas, de repente queda rodeado por una extraña marea roja y sus habitantes son ahora una especie de muertos vivientes que vagan por la zona sedientos de sangre...

ESTE ATERRADOR PANORAMA sorprende a 10 personajes de lo más variopinto (hay una niña, un cura, una periodista, un cazador, un profesor...). Cada uno está en el pueblo por distintas razones y controlándoles alternativamente vamos a llegar hasta el fondo de este espeluznante misterio... si es que logramos vivir para contarlo.

La aventura se desarrolla en tres días y está estructurada en misiones, toda una novedad en el género. En ellas tendremos que "escoltar" personajes, encontrar objetos, resolver puzzles o simplemente escapar, entre otros cometidos. Pero, además, estas misiones no se desarrollan en orden cronológico. De hecho, es frecuente que repitamos un nivel con distintos personajes y objetivos en diferentes momentos de la aventura.

Las misiones pueden tener varios objetivos, y lo que hagamos en una influirá en las siguientes. Incluso es posible que un personaje de-



Forbidden Siren es un inquietante Survival Horror que está estructurado en misiones. Según la fase en la que nos encontremos, manejaremos a uno de los 10 personajes que hay disponibles en el juego.



El apartado técnico es espeluznante. En él destaca el cuidado modelado de los personajes (alucinaréis con sus expresiones faciales) y el apartado sonoro en su conjunto (efectos, doblaje al castellano...).





terminado cumpla los objetivos que otro tendría que lograr más tarde, "ahorrándonos" esa fase.

Pero tras esta estructura tan original se esconde un juego capaz de hacernos pasar miedo de verdad. Nuestra linterna ilumina lugares tan inquietantes como un frondoso bosque o un hospital abandonado. A ello hay que sumar los estremecedores vídeos y un excepcional uso del sonido, destacando las desquiciantes voces de los muertos vivientes...

PRECISAMENTE, SON LOS ENEMIGOS los que consiguen que nos sintamos indefensos durante el juego. Su I. A. es diabólica, son letales tanto en el cuerpo a cuerpo como en el uso de armas de fuego y, para colmo, no hay "botiquines". Es por ello que al avanzar tendremos que ser muy sigilosos y pensárnoslo bien antes de sacar el arma (si es que tenemos una). Estos detalles hacen que en momentos puntuales la dificultad pueda llegar a desesperar pero, si sois pacientes y algo hábiles, disfrutaréis de un Survival Horror con mayúsculas.

Estamos ante un Survival Horror con una ambientación espeluznante y en el que prima el sigilo sobre la acción.

Te doy mis ojos

En *FS* el sigilo es fundamental, y la forma que tenemos de evitar que los enemigos nos vean es usando la visión remota. Así, a través de sus ojos "veremos" hacia dónde miran y si pueden detectarnos.

Al pasar a la "visión remota", el juego adoptará una vista en primera persona.

Si un enemigo u otro personaje nos ve, nuestra posición se marca con esta "cruz".

Protege tu vida... y también la de los demás

Sin la opción de curarnos, sin tener apenas armas y con lo "listos" que son los zombis, el agobio está servido. Pero los niveles más difíciles son aquéllos en los que hay que "escoltar" a otro personaje "sano". En ellos tendremos que darles órdenes sencillas como que nos sigan, que se escondan o, sencillamente, que huyan. Menos mal que responden bien, que si no...



Según la situación, podremos dar unas órdenes u otras.



Si el "escoltado" muere, habrá que empezar de nuevo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (76 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La historia, la aterradora ambientación y los originales elementos que aporta.

↓ Algunas misiones son bastante difíciles, y superarlas requiere bastante paciencia.

Un Survival Horror absorbente, muy original y en el que domina el sigilo sobre la acción. Todo un reto para fans del terror que sean pacientes.



12+ Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

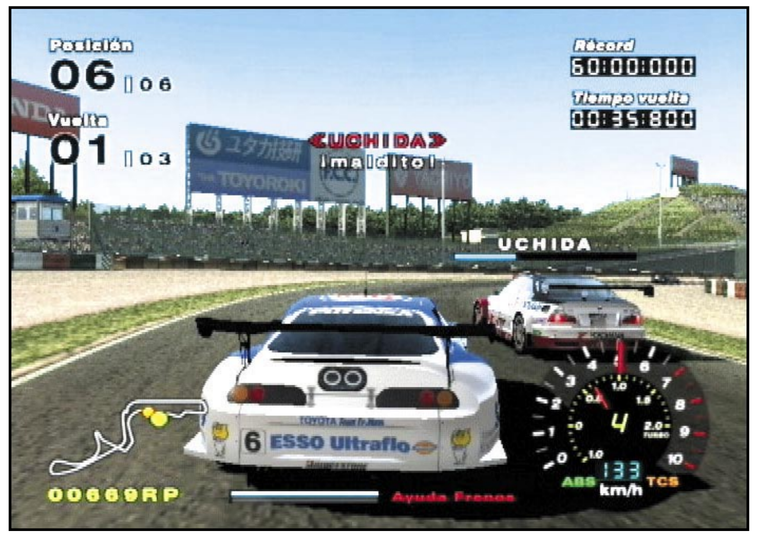
R-Racing

El rival "pobre" de Gran Turismo

Ante los continuos retrasos de *Gran Turismo 4*, Namco quiere ocupar ese "vacío" con un arcade cargado de coches, circuitos reales y sorpresas.

Tras el ligero traspiés que supuso *Ridge Racer V*, Namco ha probado suerte con un nuevo juego de velocidad que, pese a ofrecer un control arcade, apuesta por los coches y los circuitos reales, así como por un amplio abanico de competiciones y modos de juego. Vamos, en plan *Gran Turismo* pero añadiendo algunas novedades propias, como un modo Historia en el que seguimos de cerca la carrera de la piloto Rena por medio de unas trabajadas escenas de vídeo, o un curioso indicador de presión que refleja el nerviosismo de los pilotos rivales cuando nos ponemos detrás de ellos. Y eso por no hablar de su notable apartado gráfico o el modo Desafío, compuesto por 67 pruebas, con las que ganamos dinero para comprar otros coches.

LO QUE EMPIEZA SIENDO UNA IDEA interesante, rápidamente pierde fuelle. El modo Historia resulta bastante "tontorrón", y no deja de ser una sucesión de carreras hilvanadas por una trama que hace aguas por todas partes y que ni siquiera ofrece alternativas si, por ejemplo, ganamos una carrera cuando estamos forzados a quedar segundos. Igual o más grave aún nos parece la reducida sensación de velocidad, incluso con la vista desde el interior del coche, o la escasa cifra de circuitos, que rápidamente se soluciona repitiendo en una misma competición tres o cuatro veces el mismo circuito o "inflando" el número de vueltas. Esto, sumado a la escasa inteligencia de los rivales, su simple control, las escuetas opciones de configuración de los coches y la relativa dificultad de las carreras, hace que *R-Racing* termine cansando muy rápidamente. No obstante, si eres un fanático del motor y no puedes esperar a la llegada de *GT4*, *R-Racing* puede aliviarte la espera... pero tampoco por mucho tiempo.



RR **ofrece un control totalmente arcade, pero los coches y algunos circuitos, como Mónaco, son reales.**







Una de las ideas más originales de *RR* es la barra de estrés, que indica el estado del piloto rival.

Carreras para todos

R-Racing unifica varios tipos distintos de carreras, como son el rally, las carreras Drag o con coches clásicos. El problema es que pese a esta variedad resulta muy, muy repetitivo, ya que ofrece pocos circuitos. Ni siquiera el modo Historia, repleto de escenas de vídeo, conseguirá convencer a los más exigentes. Una pena.



R-Racing **ofrece un gran abanico de carreras: Drag, competiciones con deportivos, rally...**



El modo Historia está repleto de escenas de vídeo entre carrera y carrera, aunque no aportan mucho.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

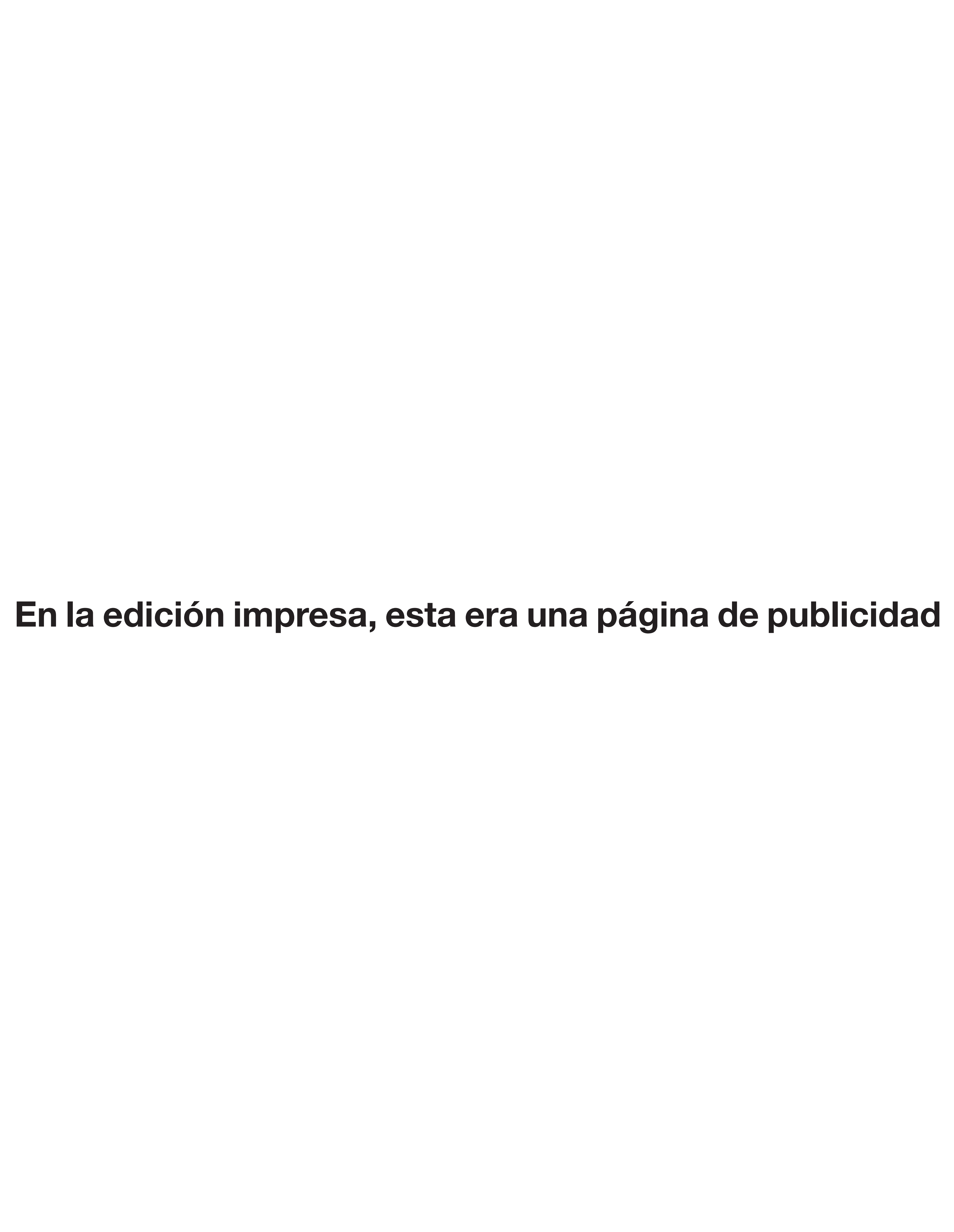
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (22 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 7 · Duración 7 · Calidad/Precio 7

↑ El modelado de los coches y algunas de sus ideas originales, como el indicador de estrés.

↓ La sensación de velocidad, los comentarios de los boxes, las repetitivas carreras...

Si eres un incondicional del motor, *RR* te gustará pese a ser repetitivo, fácil y tener pocos circuitos. En ningún caso te esperes un *GT*... **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Ubi Soft** | Género **Acción táctica** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Rainbow Six 3

Cuatro comandos para situaciones de alto riesgo

Rehenes encerrados en una sala. Terroristas cubriendo todas las entradas. Para resolver esta complicada situación, más te vale coordinar con precisión a tu equipo y actuar como un rayo…



Los comandos y los enemigos tienen una I.A. sobresaliente, lo que unido al realista estilo de juego hace las partidas muy emocionantes.



Las órdenes son muy fáciles de impartir gracias a estos menús. Y, con un Headset (que no viene con el juego) las podemos dar con nuestra voz.



RS3 ofrece un apartado técnico de lo mejor del género, en el que destacan el alucinante uso de luces y sombras y los realistas efectos sonoros.

De forma cada vez más clara, los juegos de acción están evolucionando e incorporando elementos nuevos. Ahora parece estar de moda el componente táctico, la posibilidad de afrontar las misiones acompañados de varios comandos, y eso es justo lo que nos ofrece *Rainbow Six 3*, un shooter subjetivo al que no le falta de nada: calidad técnica, modos Online y un estilo de juego en el que la clave es actuar en equipo y a gran velocidad.

En las 15 misiones para un jugador, nos acompañan tres soldados controlados por la consola. Para darles órdenes, disponemos de un intuitivo sistema de menús que también podemos manejar con nuestra voz gracias al Headset (no incluido). Además de desplazarse por el terreno y defender posiciones, nuestros hombres pueden lanzar granadas de varios tipos (cegadoras, de humo...) y coordinarse para irrumpir en una habitación con rehenes y despejarla en segundos, gracias a una lograda I.A.

AL MANDO DE ESTE EQUIPO hacemos frente a objetivos como desactivar bombas o rescatar rehenes en escenarios repletos de angostos pasillos, pequeñas habitaciones… y abarrotados de terroristas tremendamente listos, capaces de eliminarnos de una sola ráfaga. Para sobrevivir hay que avanzar con precaución, dirigir con sabiduría a nuestros chicos y eliminar a los malos rápidamente. Un estilo de juego apa-



En este shoot´em up subjetivo es fundamental dar las órdenes adecuadas a los tres comandos que nos acompañan. Un estilo de juego que se mantiene en las partidas Online para hasta seis jugadores.



Los objetivos de las misiones son rescatar rehenes y desactivar bombas, y exigen que nos coordinemos a la perfección con nuestro equipo para resolver las situaciones comprometidas en segundos.





sionante, con la única pega de la escasa variedad de objetivos, que se compensa con una ajustada curva de dificultad.

Pero la diversión que *RS3* proporciona va más allá. Además de un modo a pantalla partida que nos permite disfrutar de las 15 misiones junto a un amigo, hay tres modos Online en los que podemos comunicarnos con otros 6 jugadores gracias al Headset. Jugar con y contra humanos aumenta la diversión y multiplica la vida del juego.

Con su veloz acción y su ingrediente táctico, RS3 derrocha emoción tanto si jugamos solo como Online.

Y POR SI ESTAS EMOCIONES fueran poco, su excepcional ambientación consigue que sea aún más atractivo. El realismo y detalle de los escenarios y personajes ya convence, pero lo mejor son unos espléndidos efectos de luz y un apartado sonoro no menos contundente y realista. El resultado es un título sobresaliente, que por opciones de juego, calidad técnica y emocionante desarrollo, se coloca en la élite de los shoot´em ups subjetivos. Y aunque no llega a la profundidad táctica y variedad de desarrollo de *SOCOM II*, los amantes de la acción realista no deben dejarlo escapar.

Modos para ser comando

Además del modo para dos jugadores a pantalla partida, *RS3* tiene modos Online para seis jugadores: DeathMatch, DeathMatch por equipos y Survival, en el que cada jugador dispone de una sola "vida".



Las misiones normales están disponibles para dos jugadores a pantalla partida.



Las partidas para seis jugadores Online son uno de los alicientes de este juego.

Atentos soldados: ¡Abrir y despejar con Zulú!

El sistema de órdenes de *RS3* nos permite mandar a nuestro equipo que espere para realizar una acción. Si añadimos el término "Zulú" a cualquier orden, el equipo espera a que pulsemos un botón para realizarla. Así, por ejemplo, nuestros chicos pueden irrumpir en una habitación desde un punto a la vez que nosotros entramos por otro.



Al ordenar "Zulú", nuestros chicos quedan a la espera.



Y ejecutan la orden cuando nosotros se lo indicamos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-6**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (489 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

Lo intenso que resulta gracias a su acción realista y sus emocionantes situaciones.

Los únicos objetivos de las misiones Offline son rescatar rehenes y desactivar bombas.

Un desarrollo lleno de acción y con elementos tácticos, modos Online, calidad técnica... *RS3* está al nivel de los mejores shooters de PS2.



12 Compañía **VirginPlay** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

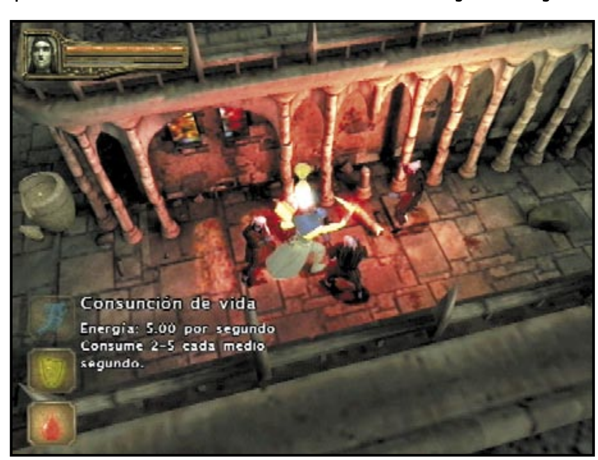
Baldur's Gate Dark Alliance II

Mucho más que dragones y mazmorras

La ciudad de Puerta de Baldur vuelve a necesitar valientes héroes dispuestos a emplear todas sus armas y poderes mágicos en las misiones más peligrosas. ¿Te atreves?



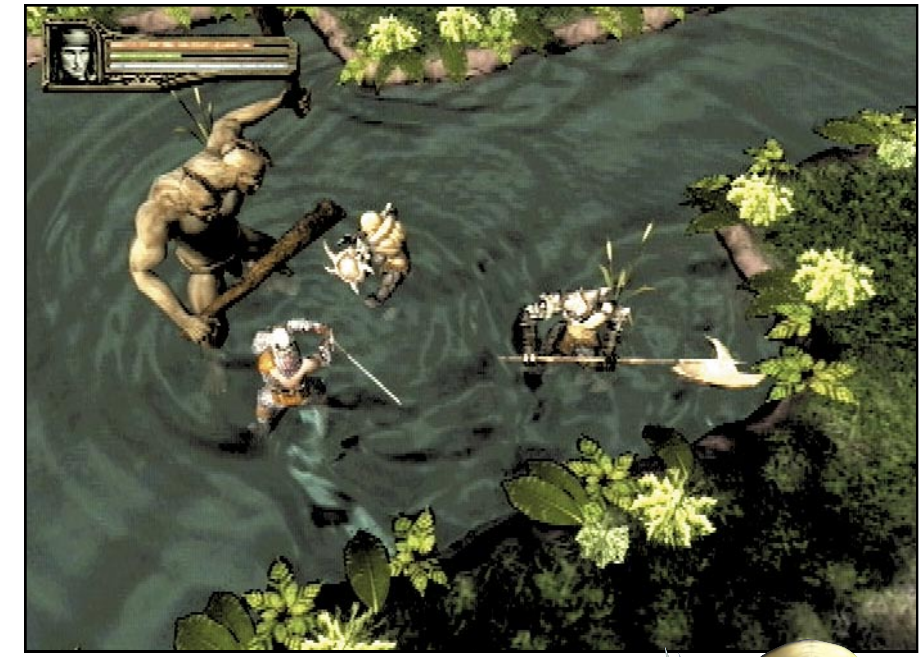
Todos los lugares que visitaremos (palacios, cuevas, bosques...) y los monstruos que encontraremos están sacados del universo "Advanced Dungeons & Dragons".



En *BGDA2* hay más habilidades por personaje con respecto al primero y, además, ahora podemos asignar cada una a un botón para emplearlas más eficazmente.



Según vayamos avanzando, mejoraremos las habilidades de nuestro personaje y su equipo, además de crear nuestras propias armas mágicas combinando gemas.



Hace ya casi dos años, la aclamada serie de juegos de rol de PC *Baldur´s Gate* conquistó PS2 con *Dark Alliance*, un sorprendente juego de rol de acción. Su secuela está especialmente dirigida a todos los que disfrutaron de lo lindo explorando peligrosas mazmorras, descubriendo tesoros y acabando con todo tipo de monstruos, ya que es sumamente fiel al espíritu del juego original.

ASÍ PUES, LA BASE DEL JUEGO NO ha cambiado en absoluto. Tras elegir un héroe de entre los cinco disponibles, llegaremos a la ciudad de Puerta de Baldur en busca de aventuras que nos proporcionen fortuna y gloria. De esta forma, terminaremos involucrados en una siniestra conspiración que, en cierto modo, está conectada con lo ocurrido en el primer *BGDA*.

Al principio de nuestro viaje iremos "con lo puesto", es decir, con un equipo mínimo y un personaje con habilidades limitadas. Según vayamos cumpliendo las misiones que nos encargan los habitantes del lugar, iremos obteniendo los puntos de experiencia necesarios para mejorar a nuestro héroe. También nos darán dinero para comprar mejores armas y el equipo imprescindible para afrontar misiones más difíciles.

La ambientación, típica de "espada y brujería", tampoco ha cambiado en absoluto, y



BGDA2 es un juego de rol de acción en toda regla, es decir, que los múltiples combates se desarrollan en tiempo real. Así pues, preparaos para "machacar" los dos botones de ataque una y otra vez...



Para que podamos enfrentarnos con garantías a los multitudinarios combates, el juego presenta una perspectiva isométrica que resulta muy útil, aunque no es demasiado espectacular.





se ampara en un apartado gráfico que sigue funcionando bien. Se ha mantenido el mismo motor gráfico de la primera parte, pero con algunos detalles mejorados, como los efectos de luz. Y, por supuesto, repite la perspectiva isométrica, que a veces resulta poco espectacular pero es útil a la hora de afrontar los multitudinarios combates. Al menos, ahora tenemos un zoom que acerca un poco más la acción...

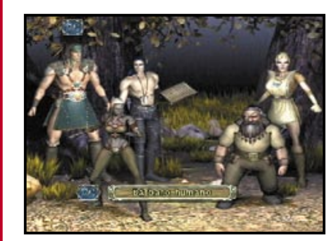
UN APARTADO SONORO IMPECABLE, con épicas melodías y un profesional doblaje al castellano, pone al guinda a un sólido juego de rol de acción que

Como su antecesor, Dark Alliance 2 ofrece acción trepidante, toques roleros y una ambientación de lujo.

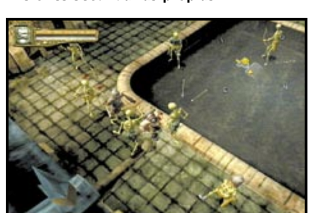
con toda seguridad hará las delicias de todos aquellos que disfrutaron con el primero, ya que además *BGDA2* ofrece bastantes más horas de juego en comparación. Si lo tuyo es saquear mazmorras "repartiendo justicia" contra todo tipo de monstruos y malvados hechiceros, no te lo pienses más: aquí vas a encontrar diversión de la buena para uno o dos jugadores simultáneos.

Cinco héroes y un destino

En *BGDA2* podemos elegir entre cinco personajes predeterminados: un bárbaro, una clériga humana, un enano ladrón, una elfa oscura monje y un elfo nigromante. En el primero sólo había tres para elegir.



Cada personaje tiene sus habilidades y misiones secundarias propias.



Al afrontar las misiones debemos tener presentes las características del héroe.

Aventuras cooperativas para dos jugadores

Al igual que en el primero, en *BGDA2* podemos afrontar la totalidad de la aventura combatiendo al lado de un amigo. Al hacer las misiones cooperativas el juego gana en diversión, resultando además más asequible al combinar las habilidades de dos héroes opuestos (como la fuerza del bárbaro y los hechizos del mago). Es una opción muy recomendable.



Uniendo fuerzas las probabilidades de éxito aumentan.



Lástima que el zoom no funcione en estas partidas...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (485 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Está muy bien ambientado y resulta divertido, sobre todo si lo jugamos con otro amigo.

↓ La perspectiva que exhibe el juego resulta práctica, pero a veces es poco espectacular.

Un juego de rol de acción con una ambientación soberbia que asegura diversión para 1 ó 2 jugadores. Si te gustó el primero, ni te lo pienses.



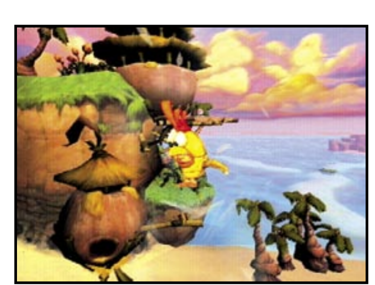
3+ Compañía **TQH** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Tak y el Poder de Juju

Las aventuras selváticas de un pequeño explorador

La selva es un lugar lleno de criaturas hostiles, zonas de saltos, templos misteriosos... Necesitarás la ayuda de los animales y la magia indígena para explorarla a fondo.





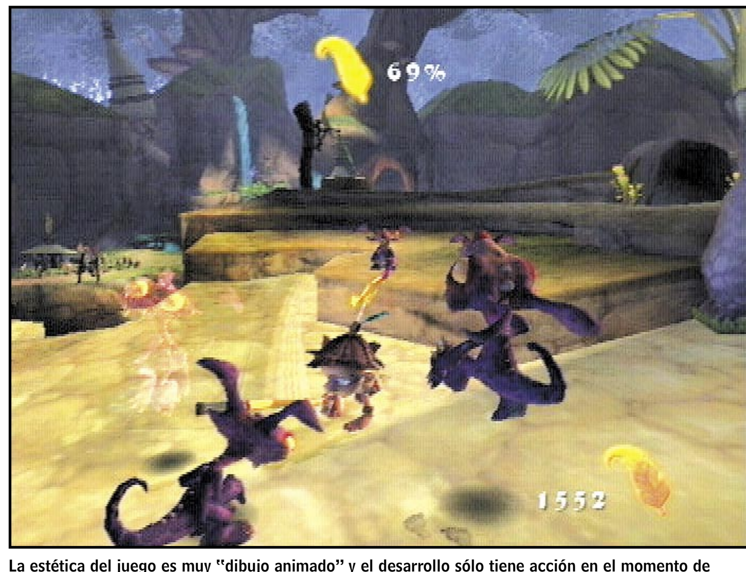
Los aficionados a los plataformas clásicos estamos de suerte, ya que THQ nos trae un juego en el que el peso del desarrollo recae en la exploración de grandes escenarios, y que destaca por su simpática estética y su humor.

El protagonista es Tak, un joven indígena que debe romper la maldición que ha caído sobre su tribu. Para ello, debe explorar hasta el último palmo de intrincados escenarios, encontrando los cientos de objetos mágicos que ocultan. Afortunadamente, Tak es un experto explorador que salta, nada, trepa por lianas, utiliza una pértiga para impulsarse a lugares elevados... Y al mismo tiempo, se libra a golpes de los malvados "nerbil". Aunque este desarrollo es bastante sencillo también hay lugar para la variedad, ya que los escenarios presentan sorpresas: servirnos de animales para resolver puzzles, resucitar momias, utilizar una tabla de skate... Esto representa todo un aliciente para seguir jugando, eso sí, siempre teniendo en cuenta que lo importante para avanzar es el sentido de la orientación y la paciencia.

SU ASPECTO GRÁFICO, CON PERSONAJES caricaturescos y graciosas animaciones, puede echar para atrás a algunos, igual que el hecho de que en *Tak* la acción quede en segundo plano. Si quieres emociones fuertes, hay otros plataformas más intensos. Pero si lo que buscas es una aventura variada, larga y que ponga a prueba tus habilidades en la exploración y el salto, échale un vistazo, porque *Tak* es un buen representante de esos plataformas clásicos "de los que ya casi no quedan".



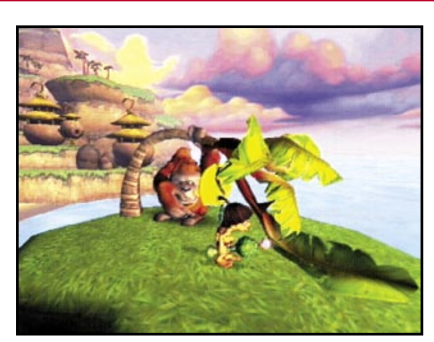
Con *Tak* vuelven las plataformas en su sentido más clásico, ya que sus mundos de inspiración primitiva están llenos de saltos y zonas por explorar. Y claro, Tak salta, nada, trepa, se desliza por lianas...



La estética del juego es muy "dibujo animado" y el desarrollo sólo tiene acción en el momento de enfrentarnos a los nerbil, esta especie de "gremlins" a los que podemos golpear o atacar con magia.

El amigo de los animales

Muchos de los parajes del juego están poblados por una variada fauna que nos ayuda a avanzar en la aventura. Animales como ovejas, orangutanes, avestruces o rinocerontes, resultan muy, muy útiles para Tak.



Los orangutanes usan las palmeras como catapultas para lanzarnos muy lejos, algo realmente útil.



A lomos de un rinoceronte podemos embestir obstáculos y enemigos. Y montado en avestruz sabrás lo que es correr.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (953 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

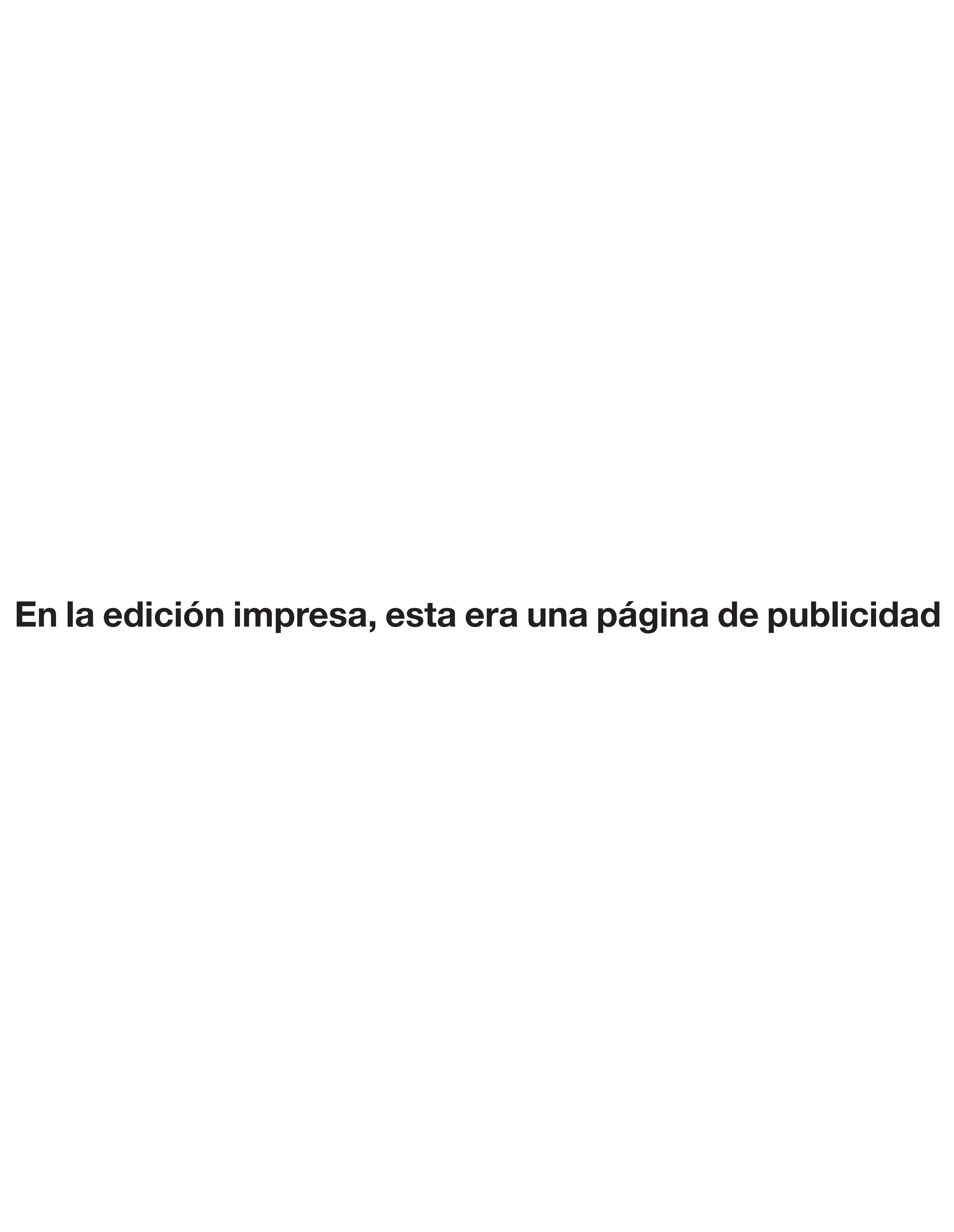
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Cada mundo nos ofrece nuevas situaciones, todo un aliciente para seguir explorando.

↓ Muy centrado en los saltos y la exploración, algunos echarán de menos más acción.

Un simpático título que apuesta por la exploración y los saltos, y que gustará sobre todo a los aficionados a los juegos de plataformas clásicos.


8


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Midway** | Género **Acción** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

Spy Hunter 2

Acción al volante de un coche multiusos

¿Un coche que se convierte en todoterreno, moto o lancha motora? ¿Y que tiene armas y nunca pincha? Pues me lo llevo ahora, y no pago hasta el 2005...



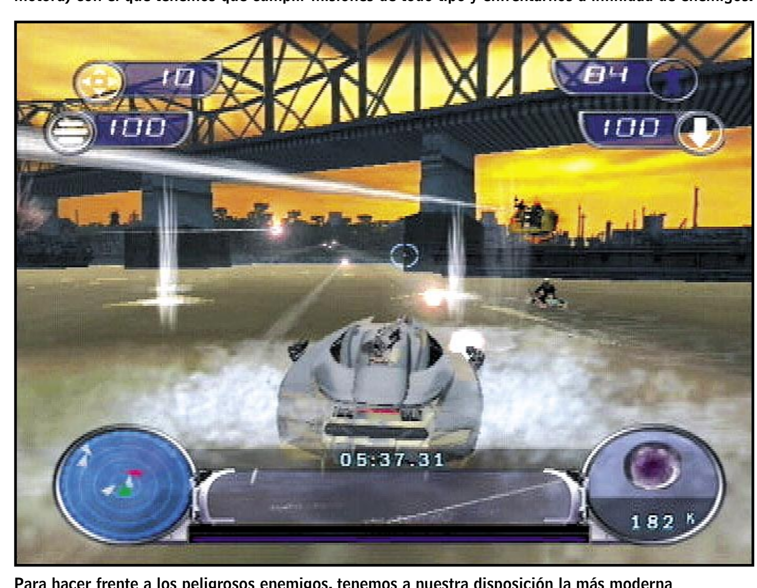


Spy Hunter es un título mítico de los años 80, del que ahora nos llega su segundo "remake" para PS2. Como su antecesor, se trata de un juego que combina acción y conducción, en el que manejamos un prototipo fuertemente armado que puede convertirse en moto y lancha motora. Con este vehículo multiusos, debemos superar numerosos niveles plagados de enemigos, mientras cumplimos diferentes objetivos, como proteger a otro vehículo o destruir un blanco. Para lograrlo, *SH2* cuenta con un control muy asequible, que busca la sencillez para que utilizar misiles, metralletas y artefactos defensivos sea una gozada desde el primer minuto.

ESTA INTERESANTE PROPUESTA SE ve eclipsada por un apartado gráfico que por desgracia apenas pasa de correcto, y que principalmente no cuaja por unos escenarios con "popping" y unas texturas poco trabajadas. Además, el desarrollo resulta poco variado y apenas ha evolucionado respecto a su antecesor. Por todo esto, estamos ante un título puramente arcade, destinado a los que disfrutaron con el primer *Spy Hunter* de PS2 y aquellos que busquen acción de "gatillo fácil" y que, además, no sean muy exigentes con el apartado gráfico.



Spy Hunter 2 nos pone al volante de un coche (que además se transforma en moto o en una lancha motora) con el que tenemos que cumplir misiones de todo tipo y enfrentarnos a infinidad de enemigos.



Para hacer frente a los peligrosos enemigos, tenemos a nuestra disposición la más moderna tecnología, que incluye misiles teledirigidos o cortinas de humo para despistar a las fuerzas enemigas.

Por partida doble...

Spy Hunter 2 cuenta con dos divertidos modos para dos jugadores: en Campaña, uno conduce y otro dispara, y en Deatmatch, el único modo a pantalla partida, debemos acabar a disparos con el coche de nuestro "amigo".



En el modo Campaña para dos jugadores, uno controla la conducción del vehículo y otro la torreta de disparo.



En los divertidos combates a pantalla partida, tenemos la posibilidad de darle una buena "tunda" a un amigo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**



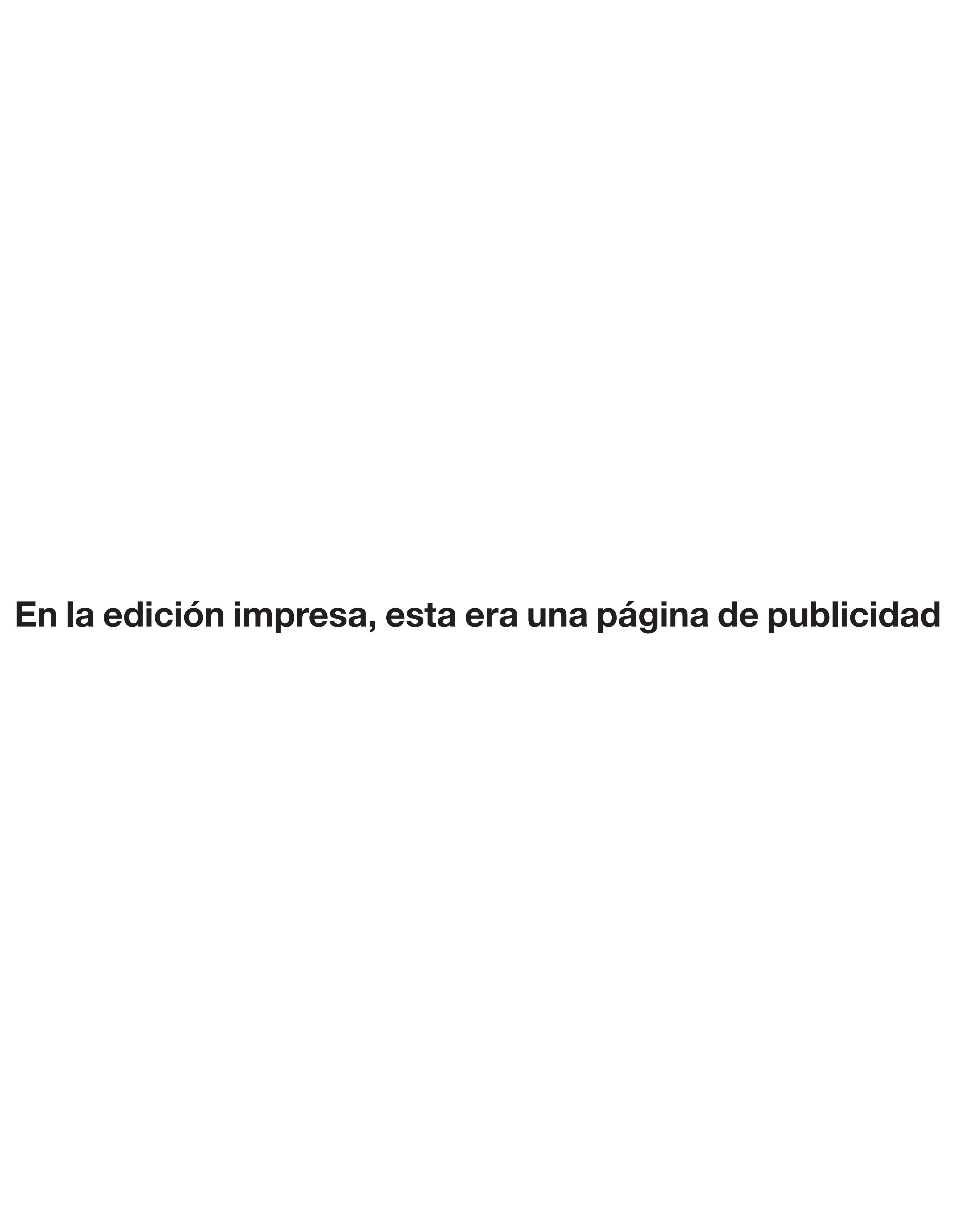
Gráficos 6 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ La combinación de conducción y acción, y la posibilidad de pilotar un vehículo "mutante".

↓ Un pobre apartado gráfico y un desarrollo que a la larga resulta demasiado monótono.

Un arcade repleto de acción directa, pero que se ve limitado por su tosco acabado gráfico y un desarrollo demasiado repetitivo.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 · Compañía **Namco** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Kill.Switch

Acción, acción y... ¡más acción!





Algunas películas bélicas nos muestran al "Rambo" de turno encargándose él solito de todo un ejército. Esa es la base de este juego de acción, donde manejamos a un duro soldado que debe combatir a cientos de enemigos en diferentes escenarios tales como una estación petrolífera o una base militar.

Para hacer frente a las fuerzas hostiles, contamos con un amplio arsenal y la habilidad de nuestro personaje para parapetarse detrás de cualquier objeto del decorado y así evitar el fuego enemigo. Aunque los tiroteos son muy entretenidos gracias a la frenética acción, en cierta medida se ven empañados por un control algo impreciso y porque, en la práctica, todo se reduce a disparar, esconderse y volver a disparar, lo que puede resultar monótono en poco tiempo. Eso sí, tanto el correcto motor gráfico como el apartado sonoro cumplen perfectamente su cometido en un juego que, en resumidas cuentas, ofrece tiroteos directos y sin complicaciones, perfectos para todos los fanáticos de la acción.

Castellano • 1 jugador
Memory Card (50 Kb) • Dual Shock 2

Kill.Switch puede proporcionar entretenidas y vibrantes dosis de acción, aunque su desarrollo peca de ser demasiado repetitivo. **7**



Kill.Switch es un frenético arcade de acción donde manejamos a un soldado experto en todo tipo de armamento. Así, escopetas, ametralladoras y granadas son nuestras "herramientas" de trabajo.



Sólo haciendo uso de los objetos del escenario para cubrirnos del incesante fuego enemigo, lograremos salir victoriosos de los cientos de encarnizados combates que tenemos que superar.

12 · Compañía **Koei** | Género **Estrategia** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Dynasty Tactics 2



DT2 es un juego de estrategia por turnos basado en la popular saga *Dynasty Warriors*.



La franquicia de *Dynasty Warriors* no sólo está basada en juegos de acción, también ofrece títulos de otra índole. En esta ocasión, se trata de un juego de estrategia por turnos en el que debemos organizar nuestro ejército, espiar al enemigo y realizar otras acciones para, después, pasar al campo de batalla. En los combates, que se desarrollan por turnos en los que movemos nuestras unidades por un tablero dividido en cuadrículas, podemos elegir entre una gran cantidad de ataques y defensas. Si eres paciente y te gusta la estrategia, lo disfrutarás.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (196 Kb) • Dual Shock 2

Un juego de estrategia por turnos con muchas opciones, pero que requiere de altas dosis de paciencia para saborearlo en su totalidad.



3 · Compañía **Sega** | Género **Puzzle** | Precio **34,95 € (5.816 ptas.)**

Puyo Puyo Pop



El objetivo de este juego de inteligencia es juntar el mayor número de piezas iguales.

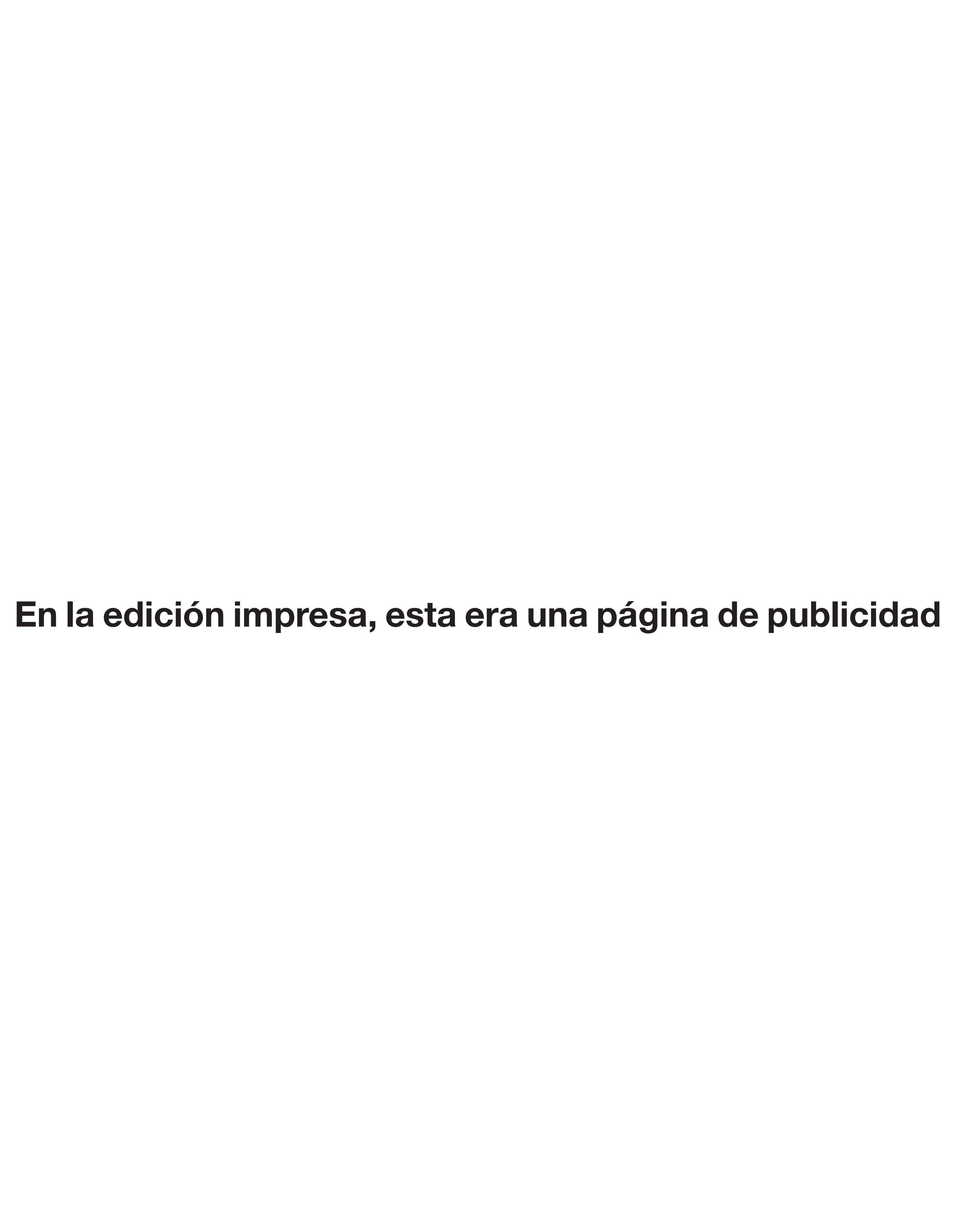


Los puzzles en los que hay que unir piezas de distintas formas o colores son todo un clásico en los videojuegos, igual que este *Puyo Puyo*, que ya ha pasado por numerosas consolas anteriormente. El objetivo es sencillo: unir el máximo número de piezas del mismo color para que desaparezcan. Este fácil sistema de juego, y su resultón aspecto gráfico, son los "culpables" de que *Puyo Puyo Pop* atrape en cualquiera de sus muchos modos de juego, y más si jugamos con un amigo a pantalla partida. La idea está muy vista, pero es tan divertido que termina por no importar.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (49 Kb) • Dual Shock 2

Pese a su nula originalidad, los apasionados de los puzzles tienen aquí una buena oportunidad de disfrutar de su género favorito.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Ubi Soft** | Género **Acción táctica** | Precio **29,95 € (sin Headset), 44,95 € (con Headset)**

Ghost Recon Jungle Storm

Soldados veteranos en la Red







En este Shooter subjetivo dirigimos a un equipo de 6 soldados para detener a peligrosos guerrilleros.

El Shoot'em up subjetivo que inauguró el género de la acción táctica en PS2 vuelve estrenando un sistema de reconocimiento de voz y opciones Online.

En solitario, tomamos el control de cualquiera de los seis soldados de nuestro equipo y damos órdenes a los demás. Eso sí, las misiones, que nos enfrentan a guerrillas sudamericanas, son simples y sin muchas posibilidades estratégicas. A nuestros soldados sólo podemos enviarlos a una posición y ordenarles mantener una actitud ofensiva o defensiva (con el pad o con el Headset). Y como un radar nos indica la situación de los enemigos, casi siempre los eliminamos a distancia y sin riesgo. Pero lo peor, sin duda, son sus simplísimos gráficos... aunque la cosa mejora jugando acompañados. Además de modos para 2 jugadores a pantalla partida, hay un amplísimo abanico de modos Online para hasta 12 jugadores, que resultan muy divertidos. Y con lo barato que sale el pack juego y Headset, *Jungle Storm* es una buena y económica opción si quieres jugar en Red.

Castellano • 1-12 jugadores • Memory Card 2 (159 Kb)
Dual Shock 2 • Headset • Tarjeta Ethernet

Un Shooter táctico que se ha quedado anticuado en sus modos Offline, pero que es capaz de divertir con sus opciones Online.

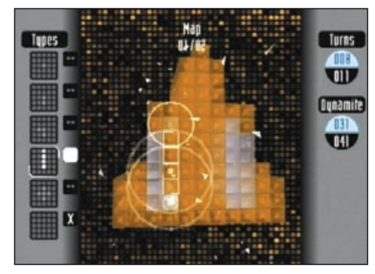




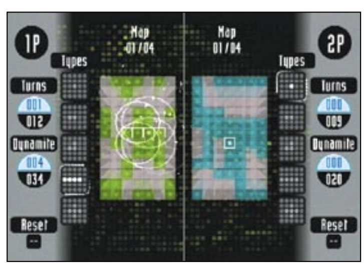
El simple desarrollo de las misiones para un jugador desvía el atractivo del juego a los modos Online.

3+ Compañía **Virgin Play** | Género **Puzzle** | Precio **19,95 € (3.320 ptas.)**

Detonator



Destruir todas las piezas de cada puzzle es el objetivo de este difícil y adictivo juego.



Con la excusa de "demoler" edificios virtuales, este juego nos enfrenta a complejos puzzles en los que debemos colocar estratégicamente piezas explosivas sobre un tablero, con la intención de provocar reacciones en cadena y destruir todas las piezas. El completo abanico de modos incluye partidas para 2 jugadores en las que se compite para acabar los puzzles en el menor tiempo.
Si pasas por alto sus gráficos, de sencillas formas poligonales, su elevada dificultad supone un reto para la inteligencia, que sin duda enganchará a los fans de los puzzles.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (92 Kb) • Dual Shock 2

Un puzzle adictivo y difícil que nos obliga a usar las neuronas y, además, permite partidas para dos jugadores. Gustará a los fans de los puzzles.

7

12+ Compañía **Midway** | Género **Arcade** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Midway Arcade Treasures



Títulos como *Gauntlet*, *Smash TV* o *Robotron* vuelven en versiones idénticas a los originales.

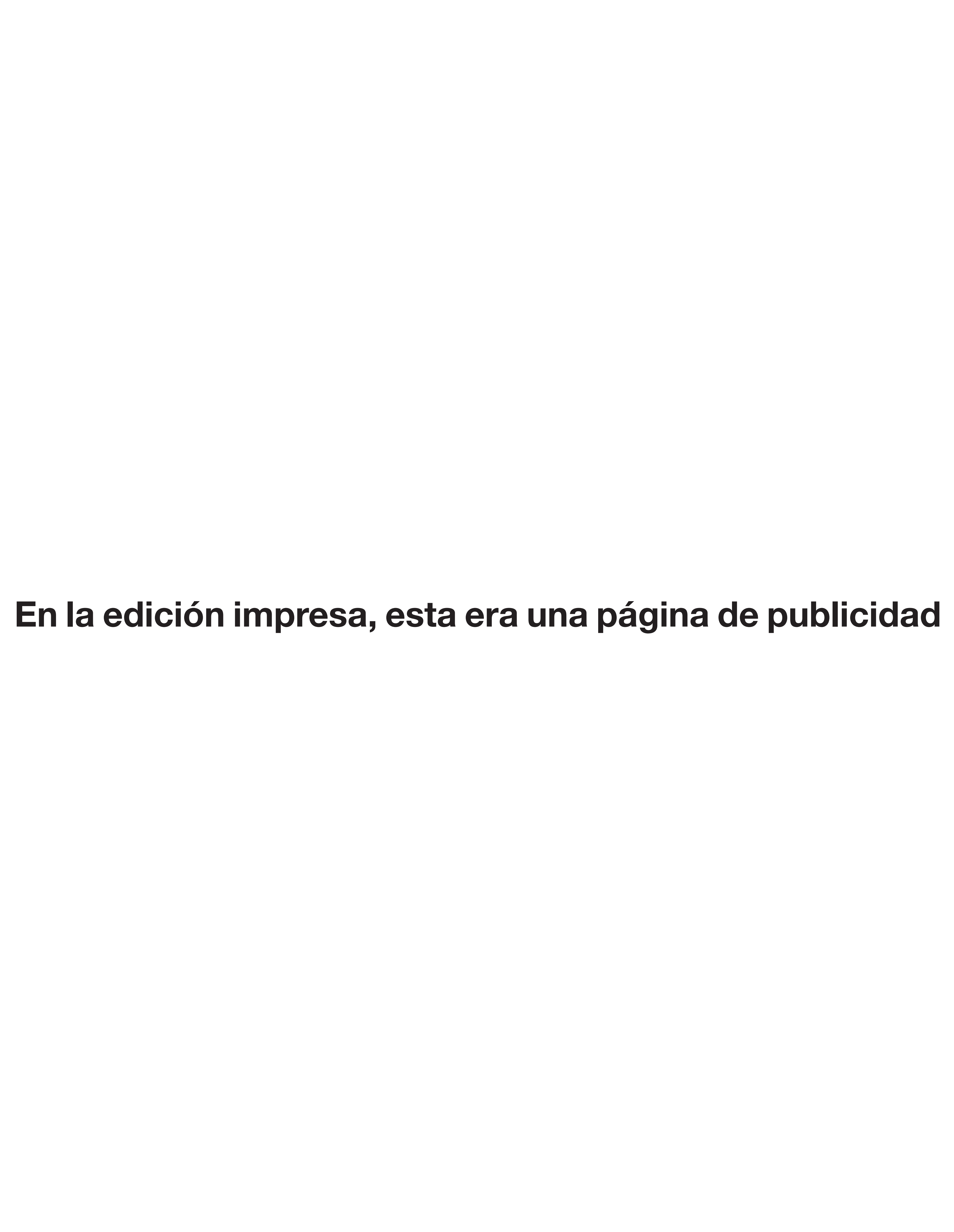


Midway recupera 24 clásicos de los salones recreativos de los años 80, entre los que hay joyas como *Gauntlet*, *Rampage*, *Spy Hunter*, *Super Sprint* o *Smash TV*. En casi todos los casos, los gráficos y la mecánica resultan ya muy sencillos, aunque su capacidad para "picar" sigue intacta. Jugarlos con el Dual Shock 2 es todo un aliciente (aunque el control de algunos juegos podía mejorarse). Así, esta completa y divertida recopilación se destapa como una joya del entretenimiento, capaz de divertir a los nostálgicos y a quienes que quieran ver un poco de "Historia".

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (66 Kb) • Dual Shock 2

Una colección de 24 recreativas de los 80 que, a pesar de su aspecto antiguo, siguen ofreciendo diversión directa, sobre todo en compañía.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Acción Táctica

SOLDADOS DE ÉLITE A TUS ÓRDENES

A la hora de afrontar las más peligrosas misiones, la capacidad de un solo hombre puede ser insuficiente. Pero PS2 te da la posibilidad de afrontar el combate al mando de los mejores equipos de soldados del planeta. Son los juegos de acción táctica, y en esta comparativa vas a descubrir cuáles son los mejores, tanto para jugar sólo como Online.



LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

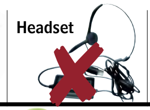
- → Conflict Desert Storm II
- → Freedom Fighters
- → Ghost Recon
- → Ghost Recon: Jungle Storm
- → Rainbow Six 3
- → SOCOM U.S. Navy Seals
- → SOCOM II U.S. Navy Seals
- → S.W.A.T. Global Strike Team

Conflict Desert Storm II

Cuatro comandos contra todo un ejército

Compañía: **SCI** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (274 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet


Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**



Durante la Guerra del Golfo, cuatro soldados se internaron en Bagdag para enfrentarse a cientos de tropas iraquíes. Vale, no es un hecho histórico, pero sí es el descriptivo argumento de este intenso juego.

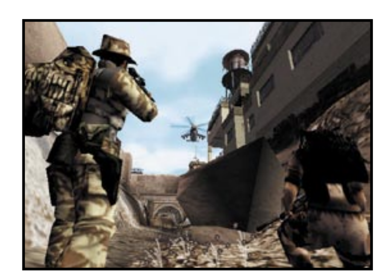
■ **EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES.** Manejamos a 4 soldados (un francotirador, un experto en explosivos, otro en armamento pesado…), y tomamos el control de cualquiera de ellos. Al resto les ordenamos que se desplacen, pero con un incómodo sistema que muchas veces nos hace tomar el control del soldado y moverlo directamente. Eso sí, su buena I.A. les hace decisivos para defender posiciones.

■ **MISIONES Y MODOS DE JUEGO.** Las misiones nos proponen objetivos como rescatar rehenes o sabotear instalaciones enemigas. Aunque hay momentos de sigilo, e incluso pilotamos vehículos como tanques o jeeps, la tónica general es la furibunda acción contra una gran cantidad de tropas. Pero para poder "contarlo", tendremos que situar estratégicamente a nuestros hombres, con lo que se mezcla táctica y acción en un desarrollo muy intenso que sabe cómo divertir.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN.** Los personajes son simples, pero la variedad y detalle de los escenarios y efectos como el humo o las explosiones hacen el juego vistoso. Unos rotundos efectos sonoros redondean el panorama, ofreciéndonos una visión muy espectacular de los conflictos bélicos.



En *CDS II* alternamos el control de 4 soldados, y damos órdenes de desplazamiento a los demás.



Combatimos y damos órdenes al mismo tiempo, en una intensa mezcla de acción y estrategia.

Freedom Fighters

Doce guerrilleros sin piedad

Compañía: **EA Games** | Precio: **62,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (400 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet







Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**




Los soviéticos han tomado Nueva York, pero algunos guerrilleros luchan por la libertad. Y tú los lideras en un juego que ofrece la cara más divertida, y sencilla de manejar, de la acción táctica.

■ **EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES.** A lo largo del juego vamos reclutando hasta un máximo de doce guerrilleros. Les damos tres tipos de órdenes, asignada cada una a un botón: atacar, defender o agruparse. Un sistema muy intuitivo, ideal si no quieres liarte con el control o si no tienes experiencia en la acción táctica.

■ **MISIONES Y MODOS DE JUEGO.** La acción es el ingrediente principal de las misiones, pero la abundancia de enemigos nos obliga a desarrollar una estrategia colocando bien a nuestros soldados. Eso sí, las 8 misiones para un jugador se hacen cortas, y las partidas para dos jugadores a pantalla partida no lo compensan. Pese a ello, es una gran opción para iniciarse en el género de manera rápida y divertida.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN.** Sin ser sobresaliente, el juego convence por una buena recreación de la ciudad derruida y sus espectaculares combates entre docenas de personajes.



Freedom Fighters tiene un extraordinario sistema de control que nos permite dar órdenes de manera muy sencilla hasta a doce guerrilleros. Y sus grandes dosis de acción garantizan la diversión.

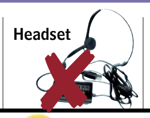
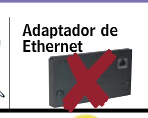
Ghost Recon



Los primeros reclutas de PS2

Compañía: **Ubi Soft** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos

Memory Card 2 (450 kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset  Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Global: **B**



El Shoot'em up subjetivo que inauguró la acción táctica en PS2 ha sido superado tanto en apartados técnicos como opciones tácticas, pero todavía ofrece buenos momentos a los fans de la acción realista.

■ EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES. Dirigimos a seis soldados y podemos alternar su control en todo momento. A los demás les indicamos si su actitud debe ser ofensiva o defensiva y su colocación en el escenario (con un sistema un tanto engorroso, marcando el camino en un mapa). Su ayuda es importante en los combates, pero los objetivos los cumplimos nosotros y el componente táctico es limitado.

■ MISIONES Y MODOS DE JUEGO. El planteamiento de las misiones es realista (nuestros soldados pueden morir de un solo impacto) y la variedad de objetivos es considerable. Así que *Ghost Recon* te gustará si buscas acción realista, pero ten en cuenta que la estrategia no tiene un papel fundamental.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN. Los gráficos no impresionaban cuando el juego salió al mercado, así que ahora menos. Se han quedado anticuados y sólo destacan sus amplios escenarios. Eso sí, el realismo de la acción logra meternos en la piel de un soldado en combate.



Aunque damos órdenes a 6 soldados, la acción predomina sobre la táctica.



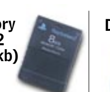
El realismo es clave, ya que nuestros soldados y los enemigos pueden morir de un impacto certero.

Ghost Recon: Jungle Storm

Una económica opción para jugar Online

Compañía: **Ubi Soft** | Precio: **44,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

Memory Card 2 (159 kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset  Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: **R** Diversión: **MB** Global: **B**







El grupo de comandos más veterano de PS2 vuelve conservando un aspecto un tanto anticuado, pero con un par de ases en la manga: un sistema de reconocimiento de voz y partidas Online.

■ EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES. Jugando solos volvemos a dirigir a seis soldados y a alternar su control. Las opciones tácticas se limitan a desplazarlos y ordenarles actitudes defensivas u ofensivas. Al menos ahora es más cómodo impartir las instrucciones con nuestra voz gracias al Headset (que podemos comprar con el juego a muy buen precio). Y jugando Online desarrollamos todo tipo de estrategias hablando con nuestros compañeros a través del micrófono.

■ MISIONES Y MODOS DE JUEGO. Las misiones para un jugador tienen objetivos poco variados, y el desarrollo suele limitarse a limpiar la zona de enemigos a distancia. Así que, si vas a jugar solo, el primer *Ghost Recon* es más interesante. Sin embargo, *Jungle Storm* ofrece una gran variedad de modos Online para hasta 12 jugadores. Aquí la diversión y la estrategia se multiplican, y el juego se convierte en una opción interesante si quieres jugar Online sin gastarte demasiado dinero.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN. Se mantiene la pobreza gráfica de la primera parte, y los amplios escenarios sin niebla vuelven a ser lo único positivo. Eso sí, con estos entornos PS2 va más que sobrada en el juego Online.



Aunque la misiones para un jugador son menos complejas y variadas que en el primer *Ghost Recon*, el nuevo *Jungle Storm* destaca por una infinidad de modos de juego Online bastante divertidos.

Rainbow Six 3

Intervención rápida en situaciones críticas

Compañía: **Ubi Soft** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (489 kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos:  E Diversión:  MB Global:  E



Da igual que juegues sólo o en partidas Online: si quieres acabar con los terroristas sin que ningún rehén salga herido, tendrás que saber actuar con tu gente para irrumpir con velocidad y precisión.

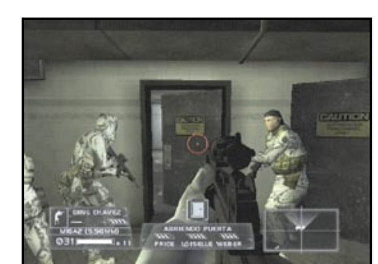
■ **EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES.** En este Shooter subjetivo nos acompañan tres soldados a los que les indicamos que protejan rehenes, desactiven bombas, irrumpan en habitaciones... instrucciones muy completas que damos con un cómodo menú o hablando a través del Headset (que no viene incluido con el juego). En las partidas Online, el micrófono nos sirve para comunicarnos con otros jugadores.

■ **MISIONES Y MODOS DE JUEGO.** Aunque las misiones son poco originales, la gran I.A. de los enemigos y las situaciones en las que actuamos a toda velocidad para salvar rehenes hacen que el juego sea muy emocionante. Aunque predomina la acción, hay opciones tácticas como irrumpir desde dos puntos a la vez en una misma localización, y la dificultad del juego exige su sabia utilización. La completa oferta Online culmina uno de los títulos más completos e intensos de esta comparativa.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN.** *RS3* impresiona gracias a un realista diseño de escenarios y a efectos de gran calidad como las luces, el humo... También las animaciones, el modelado o la I.A. de nuestros comandos son de calidad, con lo que es fácil meterse de lleno en la acción... y más si jugamos Online.



Rainbow Six 3 no tiene rival en el género en lo que respecta a su realismo gráfico y sonoro.



Coordinarnos con nuestros hombres para atacar es importante para vencer a unos rivales muy listos.

SOCOM U.S. Navy Seals

El pionero del juego Online

Compañía: **Sony** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (180 kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: B Diversión:  MB Global:  MB







Este clásico nos enseñó nuevas formas de jugar, al incluir un sistema de reconocimiento de voz e inaugurar el juego Online en PS2. Y aún garantiza muchísima diversión.

■ **EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES.** En el modo para un jugador, dar órdenes a los tres soldados que nos acompañan es sencillo gracias a unos cómodos menús que manejamos con el pad o de viva voz con el Headset (que en la versión Platinum no viene incluido). El abanico de órdenes es completísimo, y como nuestros hombres las cumplen con eficacia, en tres minutos ya los dirigimos a la perfección.

■ **MISIONES Y MODOS DE JUEGO.** Las misiones para un jugador mezclan sigilo y acción y proponen objetivos como destruir instalaciones, desactivar bombas, rescatar rehenes… Son entretenidas, aunque la limitada I.A. de los enemigos les resta emoción. Pero las partidas Online, en las que hablamos con los otros jugadores a través del Headset, son una fuente inagotable de diversión.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN.** El punto flaco de *SOCOM* es que es poco espectacular, con personajes de diseño sencillo y mucha niebla en los escenarios. Eso sí, su aspecto realista y sus efectos sonoros logran una buena ambientación, y jugar Online es como formar parte de un comando.



SOCOM ofrece doce misiones para un jugador, pero su auténtica capacidad para divertir se revela cuando disfrutamos de cualquiera de sus tres modos de juego Online.

SOCOM II U.S. Navy Seals

Apasionante jugando Online o en solitario

Compañía: **Sony** | Precio: **74,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

Memory Card 2 (2.999 kb)

Dual Shock 2

Multitap

Headset

Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E







Con sus variadísimas misiones para un jugador y las más completas opciones Online, la secuela de *SOCOM* es el juego que mejor nos mete en la piel de un comando.

■ EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES. Como en el primer *SOCOM*, en las partidas para un jugador nos acompañan tres soldados, y se mantiene el genial sistema para dar el más completo abanico de órdenes mediante el pad o de viva voz con un nuevo Headset (que se incluye en el juego, de ahí su precio). Así que manejar al equipo es sencillísimo, y verles responder con precisión y rapidez, una gozada.

■ MISIONES Y MODOS DE JUEGO. Las misiones para un jugador son un prodigio de variedad en ambientación y objetivos, y la mejorada I.A. de los enemigos nos obliga a planear y utilizar nuestras dotes para el sigilo y la estrategia. Y si *SOCOM II* engancha en solitario, no tiene rival en el juego Online. Vuelven las partidas de terroristas contra seals, y el Headset para hablar con otros jugadores. Y sus 5 modos de juego lo convierten en garantía de diversión para mucho, mucho tiempo.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN. Se mantiene el sencillo diseño de los personajes, pero *SOCOM II* ofrece escenarios mucho más detallados y realistas, gran calidad en las animaciones y unos efectos sonoros insuperables, que redondean un juego capaz de hacernos sentir como auténticos comandos.



Las misiones para un jugador son excelentes, y nos invitan a conjugar sigilo, estrategia y acción.



Sus cinco modos Online convierten a *SOCOM II* en el juego de acción táctica más completo.

S.W.A.T. Global Strike Team

¡Alto, policía, suelte su arma!

Compañía: **Vivendi** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

Memory Card 2 (53kb)

Dual Shock 2

Multitap

Headset

Adaptador de Ethernet


Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



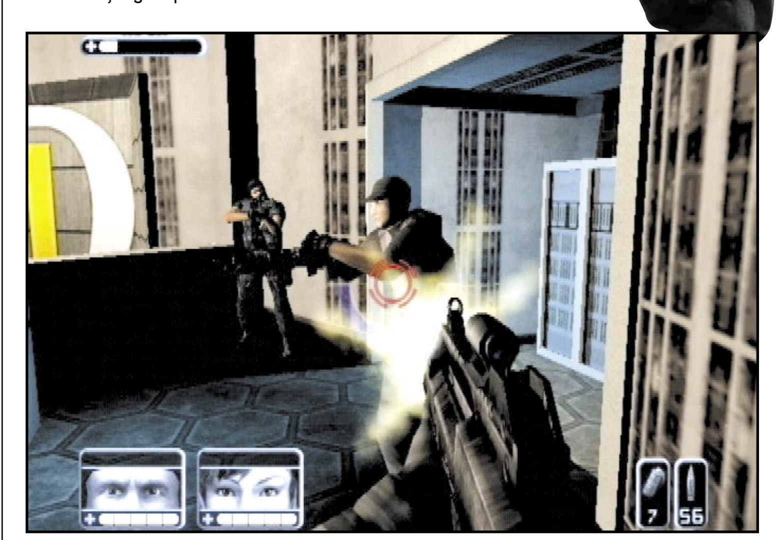


No sólo el ejército trabaja en equipo. Estos tres policías combinan sus habilidades para resolver situaciones con rehenes. Y tú decides si usas la fuerza bruta o eres un buen "poli" y detienes a los terroristas.

■ EQUIPO Y SISTEMA DE ÓRDENES. Como líderes de un comando SWAT, nos acompañan una francotiradora y un experto en "hackeo" y explosivos. Les damos órdenes como desplazarse o irrumpir en habitaciones con un sistema muy cómodo: o bien de viva voz con el Headset, o pulsando el pad.

■ MISIONES Y MODOS DE JUEGO. Debemos rescatar rehenes, detener terroristas... El toque original es que damos órdenes a los malos para que se rindan (con el pad o hablando por el Headset, que no se incluye en el juego). Además, también hay 10 misiones cooperativas para dos jugadores y "Deathmatch" para hasta cuatro.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA Y AMBIENTACIÓN. Este Shooter subjetivo es espectacular en sus aspectos gráficos lo que, unido al uso del Headset para ordenar a los terroristas que se rindan, logra que nos metamos de lleno en la acción.



S.W.A.T. es un Shoot´em up subjetivo entretenido y espectacular, en el que gritamos a los enemigos que se rindan a través del Headset. Eso sí, el predominio de la acción sobre la estrategia es casi total.

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

Dos son las claves a la hora de dar el resultado final de esta comparativa: la primera, la calidad general de los juegos, y la segunda, su contenido estratégico, ya que al fin y al cabo es el distintivo de este género. En cualquier caso, el ganador es *SOCOM II*, sin duda el juego más completo, ya que aúna calidad técnica, un desarrollo en el que tienen cabida la acción, la estrategia y el sigilo, y una atractiva oferta tanto para un jugador como para disfrutar Online. A un nivel de calidad similar está *Rainbow Six 3*, un gran juego de acción pero en el que el componente táctico (aunque presente), no es tan importante como en su directo competidor. El tercer lugar es para el primer *SOCOM*, que combina su atractivo Online con un precio excepcional. Después, *Freedom Fighters* se destapa como una opción excelente para iniciarse en el género, mientras que entre *Conflict Desert Storm II* y *SWAT*, el primero destaca por un mayor componente táctico (aunque en calidad están igualados). Por último, el nuevo *Ghost Recon* es una opción a tener en cuenta si quieres jugar Online a un precio económico.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES										C. TÉCNICAS						
	Perspectiva	Nº de jugadores Online	Nº de armas	Nº de niveles	Headset	Nº de jugadores Offline	Modos Online	Modos Multi-jugador Offline	Duración	Valoración	Control	Fluidez	I.A. Enemigos	I.A. Aliados	Gráficos	Sonido	Valoración
Conflict Desert Storm II	3ª pers.	--	17	10/--	No	2	--	1	MB	B	B	MB	E	E	MB	MB	MB
Freedom Fighters	3ª pers.	--	11	8/10	No	2	--	2	B	R	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Ghost Recon	1ª pers.	--	26	25/30	No	2	--	2	MB	B	R	MB	B	B	R	B	B
Ghost Recon Jungle Storm	1ª pers.	12	26	16/30	Sí	2	12	4	E	MB	B	MB	R	B	R	B	B
Rainbow Six 3	1ª pers.	6	30	14/10	Sí	2	3	2	E	E	E	MB	MB	E	MB	E	E
 SOCOM	3ª pers.	16	31	12/10	Sí	1	3	--	MB	MB	E	MB	B	E	B	E	MB
 SOCOM II	3ª pers.	16	32	12/23	Sí	1	5	--	E	E	E	MB	MB	E	MB	E	E
S.W.A.T.	1ª pers.	--	19	21	Sí	4	--	3	MB	B	E	MB	B	MB	MB	MB	MB

TÍTULO	CONFIGURACIÓN						O. ESTRATÉGICAS					DESARROLLO					TOTAL
	Dual Shock 2	Sensibilidad	Niveles de dificultad	Equipo y armamento	Modos Multijugador	Valoración	Nº de órdenes	Utilidad de órdenes	Interfaz de órdenes	Nº de hombres	Valoración	Acción	Estrategia	Infiltración	Conducción	Valoración	
Conflict Desert Storm II	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	6	B	R	3	B	Alto	Medio	Bajo	Medio	E	MB
Freedom Fighters	Sí	Sí	3	No	Sí	MB	5	MB	E	12	E	Muy Alto	Medio	--	--	MB	MB
Ghost Recon	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	5	B	R	5	B	Medio	Medio	Bajo	--	B	B
Ghost Recon Jungle Storm	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	6	B	B	5	B	Medio	Medio	Bajo	--	B	B
Rainbow Six 3	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	10	MB	E	3	MB	Alto	Medio	Bajo	--	MB	E
SOCOM	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	13	E	E	3	E	Alto	Alto	Alto	--	E	MB
SOCOM II	Sí	Sí	3	Sí	Sí	E	13	E	E	3	E	Alto	Alto	Alto	--	E	E
S.W.A.T.	Sí	No	3	Sí	Sí	MB	6	B	MB	2	B	Alto	Bajo	Bajo	--	B	MB

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.

También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y que da una idea de su duración.
Perspectiva: El punto de vista desde el que vemos la acción (primera o tercera persona).
Número de niveles: La primera cifra indica las misiones para un jugador, y la segunda el número de mapas (o misiones) Multijugador.
Headset: Indicamos si el juego usa este periférico, ya sea para comunicarnos con otros jugadores Online o para dar instrucciones a personajes controlados por la CPU.
Modos Online: En este apartado indicamos el número de modos Online (si los hay).
Modos Multijugador Offline: Número de modos Multijugador a pantalla partida.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.
Control: Valoramos la facilidad del manejo.
Fluidez: La suavidad con la que el juego mueve todos los elementos gráficos.

CONFIGURACIÓN

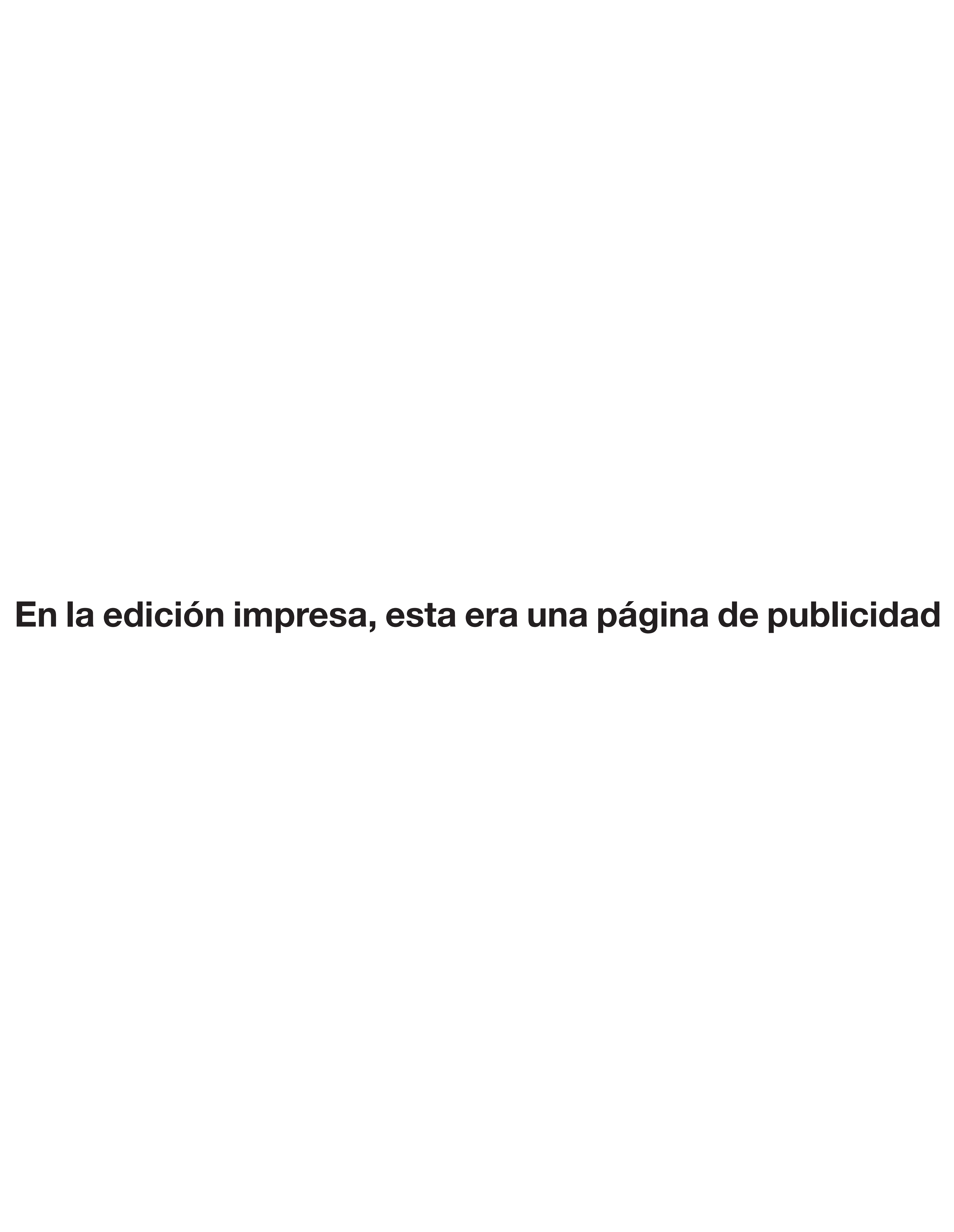
Sensibilidad: Opción de adaptar la velocidad de giro de nuestro personaje al pulsar el stick.
Equipo y armamento: Posibilidad de elegir a los miembros del equipo o el armamento antes de comenzar una misión.
Modos Multijugador: Opciones para modificar a nuestro antojo las características de las partidas Multijugador (como por ejemplo el número de jugadores, las armas, etc.).

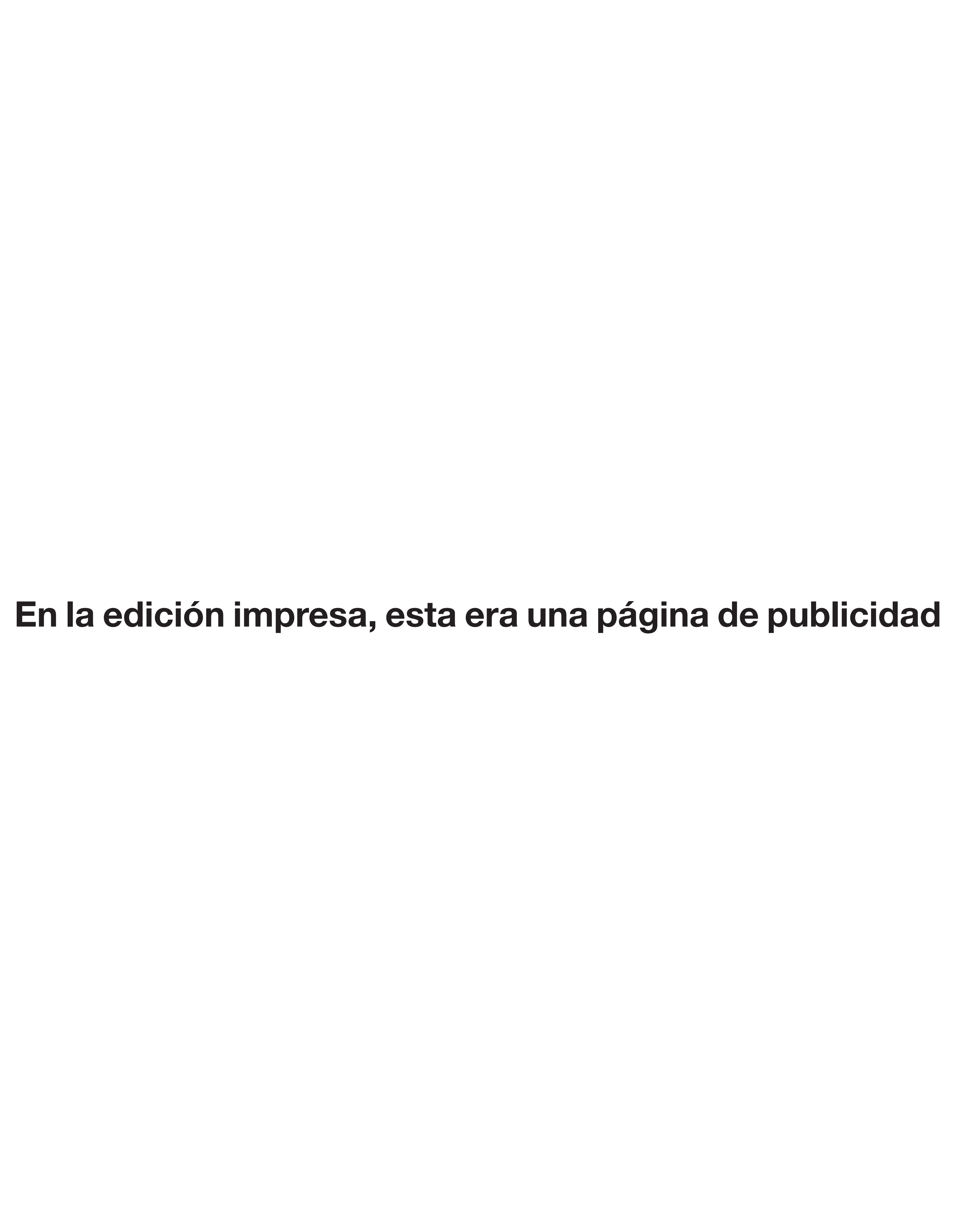
OPCIONES ESTRATÉGICAS

Utilidad de las órdenes: Valoramos la necesidad real de utilizar las órdenes durante las partidas.
Interfaz de órdenes: Se examina la facilidad de uso del sistema de órdenes.
Nº de hombres: El número máximo de personajes controlados por la CPU a los que damos órdenes durante el juego.

DESARROLLO

Los elementos del desarrollo del juego.
Estrategia: Importancia de las decisiones tácticas en el desarrollo.
Infiltración: Elementos de sigilo.
Conducción: Manejo de vehículos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Comprar la cámara EyeToy por separado

Hola amiguetes. Sólo quería saber si Sony tiene previsto sacar la cámara EyeToy por separado, sin juego.

Juan carlos Burrull (Tarragona)

Pues de momento no hay nada confirmado, pero es probable que Sony acabe haciéndolo, ya que a lo largo de este año vamos a ver unos cuantos juegos más compatibles con este periférico, como *EyeToy Groove 2* y algunas sorpresas aún por desvelar...



La cámara EyeToy no se vende por separado, aunque la salida de nuevos juegos puede cambiar esta situación.

¿Conectarse o esperar?

Hola playmaníacos, os felicito por ser la mejor revista del mercado. Quiero jugar Online desde casa, pero mi primo dice que es mejor esperar unos meses, porque hay muy pocos juegos Online. ¿Vosotros que me recomendáis?

Nicolás García (e-mail)

Ya hay un montón de juegos Online, aunque la clave está en si te interesan o no. A lo largo de este año van a salir los juegos Online realmente importantes, con más opciones y más posibilidades que los actuales... pero si ahora mismo hay alguno que te atraiga ¿por qué esperar? Por cierto, *SOCOM* sale en Platinum este mes...



SOCOM sigue siendo una de las propuestas más sólidas y divertidas entre los juegos Online de PS2.

Kingdom Hearts

Hola play2maníacos. En primer lugar os felicito por la revista, que es la mejor. Soy un amante de los juegos de rol, en especial de *Kingdom Hearts*. ¿Para cuándo en España *Kingdom Hearts 2*? ¿Cuándo sacaréis un completo reportaje sobre este juego? ¿Sabéis si Square y Disney van a sacar más juegos de la saga?

Miguel Vacas (e-mail)

Es posible que el juego esté listo para finales de año, pero seguramente sólo para Japón. Vamos, que en España no lo veríamos hasta el 2005. De momento Square no ha facilitado nueva información, ni nuevas imágenes, con lo que es difícil que podamos hacer un reportaje. Eso sí, tú tranquilo que en cuanto tengamos material haremos un buen reportaje sobre el tema. Y por supuesto, todavía no se ha dicho nada sobre una posible tercera parte.

Kingdom Hearts 2 es la esperada secuela del mejor juego de rol de acción de PlayStation 2.

Simuladores de árbitros

Soy lector de la revista desde hace 3 meses, cuando me compré la PS2, y me gusta mucho. Me gustaría saber si está pensado sacar un juego de simulador de árbitros, ya que es lo que falta. ¿Y hay algún juego parecido a *Mario Party 4* de GameCube?

Quico Muñoz

Que sepamos no se está haciendo nada sobre árbitros. La verdad es que sería un poco aburrido estar viendo el partido para pitar en el momento adecuado... Y no, no hay nada parecido a *Mario Party* en PS2, aunque si buscas minijuegos, puedes probar con *EyeToy Play*, que además te "mete" en la tele para que protagonices las pruebas.

Para "viciar" a la novia

Hola. Me gustaría que me informarais sobre qué juegos hay de plataformas para jugar a dobles, pues quiero viciar a mi novia con la PS2 y le gustó mucho el estilo de *Spyro*. Enhorabuena por la revista.

Un desconocido (e-mail)



Ratchet & Clank es un juego perfecto para atraer a jugadores inexpertos.

Por el momento, no hay ningún plataformas para jugar a dobles, pero siempre os podéis alternar en el control del personaje: una vida cada uno, un nivel... o algo por el estilo, ¿no?

Para "viciarla", lo suyo es que escogieras un juego que fuera fácil, pero que pique, y que además resulte muy espectacular para que le entre por los ojos. Si nos dices que a ella le gustó *Spyro*, está claro que el juego con el que puedes cazarla es *Ratchet & Clank*. Es de los mismos creadores y tiene las mismas premisas: mundos grandes para explorar, es fácil avanzar y ver cosas nuevas y resulta muy atractivo visualmente. De hecho, puedes optar por el primer *Ratchet*, que está en Platinum.

EL TEMA DEL MES:

Los juegos Online siguen siendo un pozo inacabable de dudas. Si estás pensando en utilizar esta nueva modalidad de juego, quizás compartas inquietudes con algunos de nuestros lectores. Si es tu caso, sigue leyendo...

Gente para jugar.

Hola amigos de Play2Manía. Estoy pensando en conectarme con mi PS2 a Internet, pero ¿habrá gente suficiente con la que jugar?

Juan Pascual (Madrid)

Sony ha reconocido que tiene unos 10.000 usuarios registrados en toda Europa, una cifra importante y más si tenemos en cuenta que no todo el mundo se registra. Tranquilo, que vas a encontrar gente de sobra para jugar Online, sobre todo con juegos que llevan tiempo a la venta, como *SOCOM*. También depende del horario. No es lo mismo jugar a las 2 de la tarde, que a las 9 de la noche, cuando suele haber cerca de 2000 jugadores conectados.

¿A qué puedo jugar Online?

Me apetece mucho jugar Online con PS2, pero ¿qué juegos hay disponibles que tengan esta opción?

Antonio Pérez (Madrid)

Nuevas versiones de viejos éxitos

Holaaaa. Me voy a comprar una PS2 y hay juegos que me quiero comprar pero me preocupan. Me explico: quiero *MGS2*, pero como sale ahora en GameCube con mejores gráficos y extras, no se si saldrá una conversión de esto en PS2. Igual pasa con *Resident Evil*. ¿Sacaran *RE1*, *2* y *3* con estos "peasos" de gráficos para la negra de Sony? También me ocurre algo así con *FFVII*, que lo van a sacar en la nueva PSP y me gustaría saber si lo van a reeditar para PS2.

Alexis Villarejo Núñez (Madrid)

Pues no. Para empezar, el juego de GameCube *Metal Gear: Twin Snakes* es un remake del primer *MGS* de PSOne, es decir, no es *MGS2*. Por lo tanto, cómprate *MGS2* sin miedo. Tampoco van a salir los remakes de *Resident Evil* de GameCube en PS2. Ni siquiera está confirmado que *FFVII* vaya a salir para PSP: Square está valorando las posibilidades de la portátil y no ha dicho nada de los juegos que podría hacer. Tampoco lo van a reeditar para PS2. De hecho, si quieres jugar a *FFVII* en PS2 sólo tienes que cargar el juego de PSone.



***FF VII* sigue siendo uno de los mejores juegos de rol, y a todos nos gustaría verlo en PSP, la verdad...**

Uno bueno de peleas

Hola chicos, quería saber si en este año saldrá algún juego de lucha bueno, tipo *Tekken*. Otra cosa ¿sabéis ya algo más sobre el juego de Nina? ¿Será un buen juego o solo un plagio de *Metal Gear*?

Juanjo cardenal (Barcelona)

Mortal Kombat 6 está previsto para finales de año y se rumorea que en Navidad podría aparecer un nuevo *Tekken*. Konami tiene previsto uno de peleas de chicas, en plan lucha libre y también está anunciado el juego basado en la película "El Club de la lucha", aunque no podemos asegurarte si será bueno. Con respecto a *Nina*, por lo que hemos podido ver será un juego de acción que, aunque tendrá movimientos de sigilo, no será una aventura de infiltración tan serie como *Metal Gear*.

En el fragor de la batalla

Hola, quería felicitaros por vuestra revista y preguntaros sobre *Call of Duty*: ¿creéis que será mejor que *Medal of Honor Frontline*? ¿Será en primera persona?. Me decepcionó mucho *MOH Rising Sun*, ¿sabéis cuándo saldrá su secuela?

Fausto, Tres Cantos (Madrid).



La versión de PC de *Call of Duty* hace hincapié en un detalle de la guerra poco explotado hasta ahora en consola: siempre estamos rodeados por cientos de soldados, tanto aliados como enemigos.

Call Of Duty es en primera persona, pero hasta que no lo juguemos no podemos asegurarte si será mejor o peor que *Frontline*. Si su desarrollo es como el de PC, nosotros apostaríamos a que sí va a ser mejor, ya que ofrece una recreación de la guerra mucho más realista. Eso sí, su principal inconveniente es que se hace corto. Y la secuela de *Rising Sun* podría llegar a finales de año.

Tipo GTA

Buenas, me gustaría que me dierais una lista de los mejores juegos en tercera persona, que se parezcan a *Vice City* o *True Crime*. Estoy interesado en *Driv3r* y en *ZOE*. Sois los mejores

David Zaballos (e-mail)

La verdad, la lista es bastante corta: *GTA III*, *GTA Vice City*, *The Getaway* y *True Crime*. *Driv3r* va a seguir una línea similar, aunque con más protagonismo de la conducción y las persecuciones. Por cierto, se ha retrasado hasta el 1 de junio, en principio. *ZOE* no tiene nada que ver con este tema: pilotas un robot gigante en combates espaciales.



***Driv3r* va a seguir la línea de *The Getaway* y *True Crime*, pero con un acabado gráfico de infarto.**

LOS JUEGOS ONLINE

Hay más juegos de lo que parece. De acción táctica está *SOCOM*, que además es Platinum, y *Ghost Recon Jungle Storm*. Entre los Shoot'em Ups subjetivos tienes *MOH Rising Sun* y *XIII*. También puedes echarte unas carreras con *Midnight Club II* o *NFS Underground*. Y si te va el deporte, cuenta con *FIFA 2004* y la saga *Tony Hawk's*. También hay juegos que son sólo Online, como *Hardware* y *Twisted Metal Black*.

¿A qué podré jugar Online?

¿Qué tal playmaníacos? Me gustaría jugar Online con PS2, pero me parece que hay pocos juegos y además, de pocos tipos. Mi cumple es en junio ¿qué juegos Online habrá para entonces?

Alberto (e-mail)

Actualmente hay una buena lista de juegos con modos Online, aunque es cierto que no aprovechan a tope sus posibilidades. Sin embargo, los juegos que se están preparando van a estar más en la onda. Por ejemplo, en breve aparecerá *Champions of Norrath*, un juego de acción con perspectiva aérea para cuatro jugadores cooperando, tanto Online como Offline. También se espera que para antes del verano esté disponible *Syphon Filter Omega Strain*, acción en tercera persona que permitirá equipos de hasta cuatro jugadores. Para tu cumpleaños debería salir *Resident Evil Outbreak* que, si finalmente es Online, será una auténtica pasada: 4 personajes cooperando en una ciudad infestada de zombis. *Splinter Cell 2* se ha retrasado y no tiene fecha, pero su modo Online es de lo más atractivo. Para después del verano cuenta con los alucinantes *Killzone, Star Wars Battlefront* e incluso *Gran Turismo 4*.



En otoño llegará *Gran Turismo 4*, con carreras Online para un total de 6 jugadores simultáneos.



***Star Wars Battlefront* seguirá la línea de *SOCOM*: 16 jugadores peleando por dominar la galaxia.**

Diccionario

Tecnicismos y otros Bichos

Aquí vamos a tratar de explicar el significado de términos de uso frecuente en los videojuegos, pero que pueden sonar a chino. Si quieres saber lo que significa cualquier palabra, mándanos una carta o correo electrónico.

→Desarrollo lineal.
Decimos que un juego tiene un desarrollo lineal cuando los acontecimientos se suceden en un orden sin que el jugador pueda hacer nada para cambiarlo. Por ejemplo, hay que cumplir misiones en un orden concreto o sólo podemos seguir un determinado camino tras resolver una situación. Cuando el desarrollo es libre, podemos optar entre distintas opciones o movernos por distintos caminos para lograrlo.

→Headset.
Con este nombre anglosajón se denomina al periférico que integra un auricular y un micrófono. Hasta ahora, su principal utilidad ha sido dar órdenes a personajes en los juegos de acción táctica, o bien hablar con otros participantes de un juego Online, como los dos *SOCOM*. En un futuro no muy lejano también podrá utilizarse, muy probablemente, en los juegos de Karaoke.

→Puzzles.
Utilizamos esta palabra para referirnos a ciertas situaciones que para ser resueltas requieren algo más que habilidad y puntería. Los juegos de aventuras son los que suelen presentar más puzzles, aunque puede haber distintos grados de dificultad. Algunos puzzles pueden ser tan sencillos como encontrar la llave que abre una puerta en concreto y otros tan complicados como estudiar un poema para dar con la clave que oculta o manipular objetos para colocarlos en un orden concreto.

→Física.
Cuando decimos que la física de un juego es buena o mala, nos referimos a cuánto se acerca a la realidad. Una física exagerada en un juego de coches puede hacer que el vehículo vuele con un simple bache o que dé la sensación de flotar. Una buena física de balón en un juego de fútbol es la que consigue que la pelota se comporte como debe ser: rebote en la espalda de los jugadores, ruede por el suelo una distancia adecuada...

→Modelos.
Se emplea esta palabra para referirse al diseño poligonal de los personajes, coches, monstruos y similares que aparecen en un juego. Decimos que los modelos en cuestión están conseguidos cuando su calidad es bastante alta, resultan creíbles y están muy bien detallados.



NFS Underground ha sido uno de los éxitos de estas navidades, y todos esperamos que tenga secuela.

Los "otros" deportes

Buenas playmaníacos. ¿Para cuándo un juego de balonmano? Hay de todos los deportes y todavía no he oído hablar de ninguno de balonmano, los que practicamos este deporte lo necesitamos.

Adrián López (e-mail)

Bueno, pues como el balonmano no es excesivamente exitoso, es bastante difícil que salga un juego basado en él. Ten en cuenta que los juegos se hacen pensando en cuánta gente puede comprarlos... y no hay color comparado con el fútbol o el basket, ¿verdad? No es probable, al menos de momento.

El fontanero bigotón en PS2

Hola playmaníacos. Lo primero felicitaros. Yo soy un gran aficionado de *Mario Kart* y quería saber si tienen pensado sacar alguna versión para PS2. Si lo sacaran, ¿tendría modos Online?

Álvaro Ordinas (e-mail)

Mario es un personaje de Nintendo. Mejor dicho, es EL personaje de Nintendo. Vamos, que ni por accidente va a salir un juego protagonizado por Mario en PS2 o en una consola que no sea de Nintendo.

A tope con el tuneo

Hola. Me gustaría saber si van a sacar la secuela del *Need For Speed Underground*.

Alba Gutiérrez (e-mail)

Pues sí, Electronic Arts nos acaba de confirmar que tiene previsto sacar otro *NFS Underground* a finales de este año, que seguro llegará plagado de novedades y mejoras. Además, a principios de 2005 retomarán la saga *NFS* de toda la vida, también con algunos cambios y un poquito de tuning...

Periféricos plata satinada

Hola, antes de nada, felicitaros por vuestra gran revista. Me he comprado hace poco la PS2 plateada ¿tenéis idea si saldrán periféricos en ese color, como el EyeToy?

Evil (e-mail)

Es más que posible, aunque de momento no hay nada oficial. Del mismo color, Centro Mail tiene un mando a distancia que funciona con el receptor de tu PS2, Logic 3 tiene un equipo de sonido, y también hay pads...

Por el momento, no hay una gama de periféricos plateados oficiales.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Dejar encendido el equipo de sonido

Me he comprado el equipo de sonido Playworks PS2000. Para encenderlo hay un interruptor en el subwoffer, y un botón Power en el mando a distancia. ¿Puedo dejar siempre encendido el subwoffer y encender o apagar el equipo con el mando? ¿Es perjudicial para el equipo?

Pepe (Sevilla)

En principio, no hay problema. Eso sí, toma la precaución de apagarlo si vas a estar mucho tiempo sin usarlo o si te vas de casa. Lo mismo se puede aplicar a la consola.

¿Tengo la lente sucia?

Hola playmaníacos. Últimamente a mi consola le cuesta leer las películas en DVD. ¿Hay algún sitio donde pudiera ir a limpiarla? ¿Cuánto me costaría?

Rodrigo (e-mail)

En principio te debería bastar con hacerte con un disco limpiador de lentes DVD, que no debería costarte más de 12 euros. Si con ello sigue sin funcionarte, acude al servicio técnico de Sony. De todos modos, algunos modelos de PS2, sobre todo los más antiguos, dan problemas si se usan mucho para ver películas. Si puedes evitarlo, carga las menos posibles.

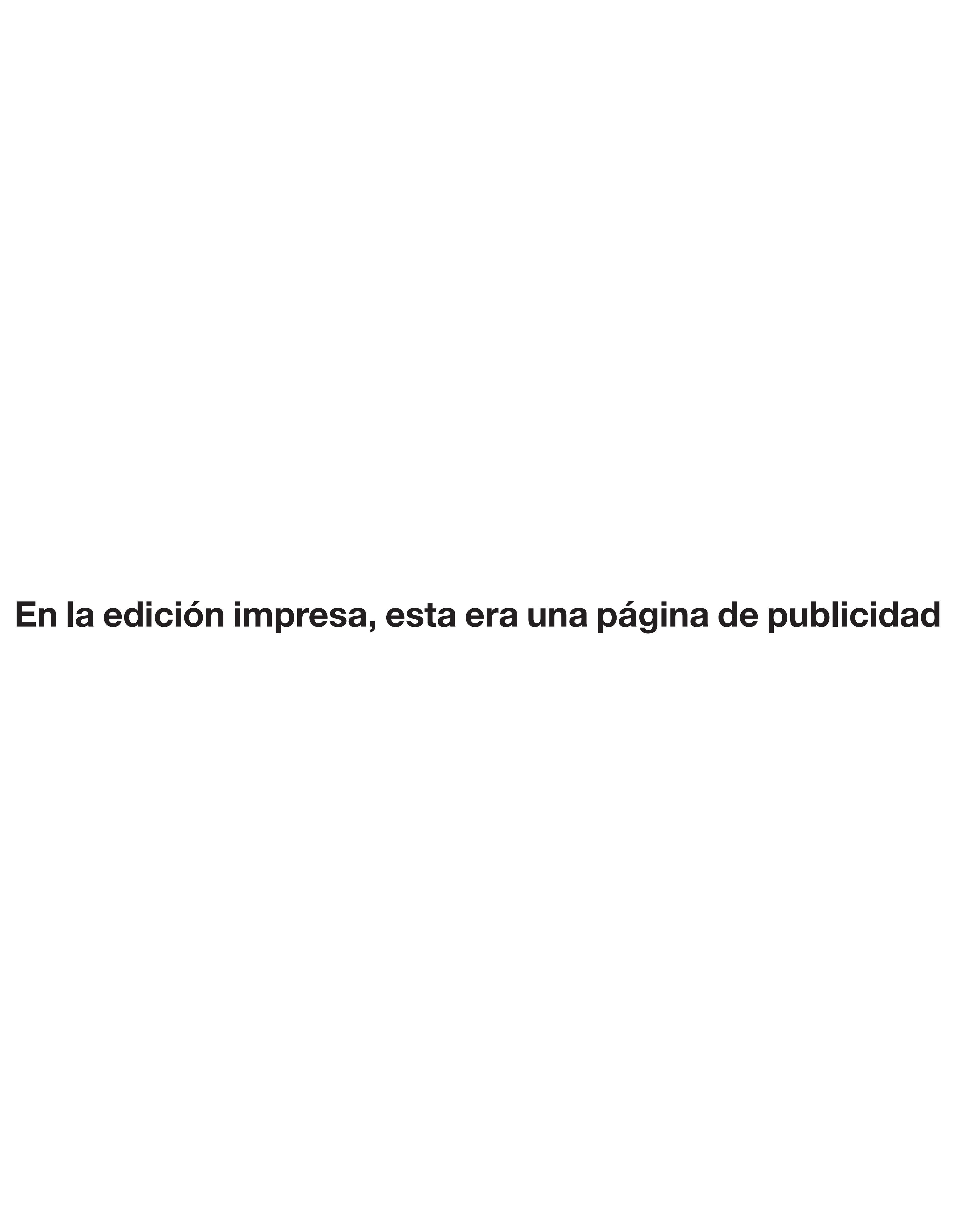
Cuando la lente de PS2 empieza a fallar, la solución puede estar en los discos limpiadores.

Grabar DVD en VHS

Hola playmaníacos. Me gustaría saber cómo grabar desde mi PS2 vídeos DVD a VHS sin que baile la imagen ni el color cambie. Decidme qué necesito.

Miguel González (e-mail)

En principio no puedes. Los vídeos DVD van protegidos precisamente para evitar que se puedan copiar las películas en VHS u otros soportes. Es más, si tuvieras la consola conectada a través del vídeo, lo verías mal aunque no intentaras copiar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(↑) **2. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

(↓) **3. FIFA 2004**
Más completo y con mejor control que nunca.

(↓) **4. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

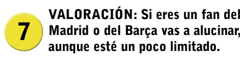
(=) **5. SSX 3**
Más y mejor snowboard. Impresionante.

(=) **6. Downhill Domination**
Los mejores descensos en mountain bike.

Club Football
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o del Barça vas a alucinar, aunque esté un poco limitado.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

FIFA Football 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo, que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Jam
Acclaim | 44,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +3



Partidos de tres para tres nada realistas pero sí muy divertidos, especialmente jugando con amigos. Espectacular y fácil de jugar.

7 **VALORACIÓN: Jugando solo se hace monótono, pero jugando con amigos es divertidísimo.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

2. NBA Live 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**



Smash Court Tennis
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un divertido juego de tenis, con un control intuitivo y preciso y una gran calidad técnica. Eso sí, tiene pocos tenistas y jugando solo resulta corto.

8 **VALORACIÓN: Por su capacidad para divertir y fácil control es un excelente opción.**

SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de deportes vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

1. Pro Evolution Soccer 3
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol, a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos que no son reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**



Total Club Manager 2004
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una mánager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

Urban Freestyle Soccer
Acclaim | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Partidos rápidos y espectaculares hasta para 4 jugadores simultáneos. La cara más divertida y alucinante del fútbol, aunque jugando uno sólo pierde.

7 **VALORACIÓN: Si te cansan los simuladores realistas, prueba lo divertido que es este fútbol.**

Virtua Tennis 2
Sega/Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de tenis con un intuitivo control y un ritmo rapidísimo de juego. Resulta de lo más divertido, sobre todo jugando en compañía.

9 **VALORACIÓN: Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis para PS2.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

9 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

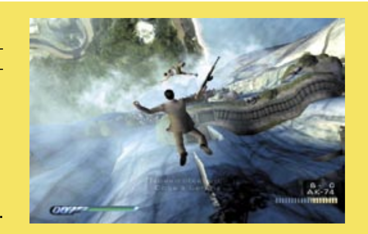
- (↑) **1. 007: Todo o Nada** ■ La aventura definitiva de Bond, James Bond.
- (↓) **2. Prince of Persia** ■ De lo más sorprendente de la temporada.
- (N) **3. Alias** ■ Una excelente mezcla de acción e infiltración.
- (↓) **4. True Crime** ■ El otro gran capo de la mafia.
- (N) **5. Forbidden Siren** ■ Terror desde un enfoque sorprendente.
- (↑) **6. Ghosthunter** ■ Ambientación de miedo, acción total.

1. 007: Todo o Nada
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**



Alias
Acclaim | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una perfecta mezcla entre la acción y el sigilo, en una aventura equilibrada, variada y divertida que además tiene el aliciente de su atractiva protagonista.

8 **VALORACIÓN: Disfrutarán con él tanto los fans de la acción como los de la infiltración.**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

Ghosthunter
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Armado hasta los dientes, tu objetivo es acabar con hordas de fantasmas y seres de ultratumba mientras resuelves pequeños puzzles y sobrevives al miedo.

9 **VALORACIÓN: Una aventura que encantará a los que busquen acción con un toque terrorífico.**

GTA III + GTA Vice City Pack
Rockstar | 69,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



En un mismo pack *GTA III* y *GTA Vice City*. Meses y meses de diversión cumpliendo los más variopintos encargos de la mafia. Eso sí, para mayores.

10 **VALORACIÓN: Disfruta de los dos mejores juegos de mafiosos en un pack muy económico.**

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
LucasArts | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Exploración, disparos, peleas, puzzles y trampas... Todos los ingredientes de las películas en una aventura muy divertida. Con mejores gráficos...

9 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras variadas y llenas de sorpresas, no lo dudes.**

Legacy of Kain: Defiance
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura plagada de puzzles, exploración y combates en la que manejamos a dos carismáticos vampiros. Espectacular y divertido.



9 **VALORACIÓN: Todo amante de las aventuras disfrutará de su trama y equilibrado desarrollo.**

Mafia
Take 2 | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

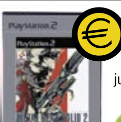


Otra de mafiosos que engancha por su peliculera ambientación, sus misiones y la mezcla de conducción y acción. Lástima que gráficamente no dé la talla.



7 **VALORACIÓN: Una opción entretenida para los fans de los juegos de mafiosos.**

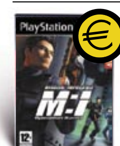
Metal Gear Solid 2
Konami | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Mission: Impossible. Operation Surma
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una cinematográfica ambientación para una aventura de espías entretenida y de variado desarrollo, aunque no muy original.



8 **VALORACIÓN: Si te gusta la infiltración deberías probarlo, es una divertida alternativa.**

2. Prince of Persia
Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

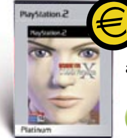



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**



Resident Evil Code: Veronica X
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La aventura de terror por excelencia. Tiene una soberbia ambientación y luce unos gráficos que asustan. Además, es largo y absorbente.



10 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los que busquen aventuras tétricas, largas y emocionantes.**

Silent Hill 3
Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

Splinter Cell
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



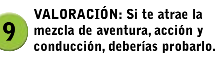
Una espectacular aventura de acción, en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito.

9 **VALORACIÓN: Si has vibrado con *MGS2*, *Splinter Cell* te ofrece una experiencia de juego parecida.**

The Getaway
Sony | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.



9 **VALORACIÓN: Si te atrae la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

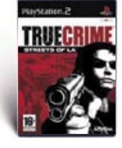
Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

9 **VALORACIÓN: Pese a sus errores gráficos, es una aventura que sabe atrapar y sorprender.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y The *Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, muy divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(↑) 1. Final Fantasy X-2
■ Juego de rol | 64,95 €



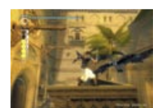
La mejor saga de juegos de Rol de la Historia vuelve con la entrega más asequible y variada. Una sorpresa que todo fan de *FF* debe por lo menos probar.

(N) 2. SOCOM II
■ Acción táctica | 59,95 €



Si siempre has querido dirigir tu propio equipo de tropas de élite y además quieres probar el juego Online, has elegido el juego indicado, no lo dudes.

(↓) 3. Prince of Persia
■ Aventura de acción | 64,95 €



Una preciosa aventura que combina puzzles, acción y plataformas con una exquisita puesta en escena y una argumento absorbente. De lo mejor del momento.

(↑) 4. Need For Speed Under.
■ Velocidad | 62,95 €

Si te gustan la velocidad, las carreras ilegales, adoras los deportivos de las mejores marcas y además tu pasión es tunearlos a tu gusto, éste es el juego que buscabas.

(↓) 5. 007: Todo o Nada
■ Aventura de acción | 62,95 €



Para disfrutar de todo el glamour, la tecnología y la acción del agente secreto más famoso del cine, tienes que probar esta aventura plagada de sorpresas.

(N) 6. Alias
■ Aventura de acción | 59,95 €

Un espectacular cóctel de acción, aventura e infiltración con una protagonista de lujo. La rival femenina de James Bond.

(↓) 7. True Crime
■ Aventura de acción | 59,95 €



Una aventura de mafiosos tipo *The Getaway*, pero en la que eres el poli. Un juego completo y variado que hará las delicias de los fans de este género tan de moda.

(N) 8. Forbidden Siren
■ Aventura de terror | 59,95 €

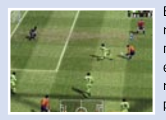


Terror sicológico, mucha intriga y mucha tensión son las principales bazas de esta absorbente aventuras. ¿Tienes valor para mirar a la cara del miedo?

(↓) 9. Jak II El Renegado
■ Plataformas | 59,95 €

Mucho más que plataformas, la secuela de *Jak & Daxter* es una aventura vibrante, sorprendente y de enorme calidad técnica. Tienes que probarlo.

(↓) 10. Pro Evolution Soccer 3
■ Simulador de fútbol | 59,95 €



El simulador de fútbol más realista vuelve cargado de novedades jugables. Aún echamos en falta los clubes reales, pero es una delicia ponerse a jugarlo.

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

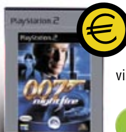
(N) **1. Rainbow Six 3**
Un gran shooter táctico y además Online.

(↓) **2. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(↓) **3. XIII**
Un shooter diferente, original y de calidad.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

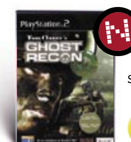
007: Nightfire
EA Games | 27,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

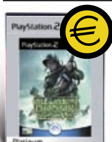
Ghost Recon: Jungle Storm+ Headset
Ubi Soft | 44,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente, que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Lástima que se haga corto.**

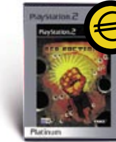
Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, este shooter te hace sentir como si realmente fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**

Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

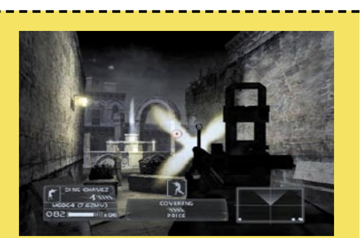
8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

1. Rainbow Six 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico plagado de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**



Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

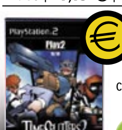
S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite, enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que acción, ésta es una gran opción.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

XIII
Ubi Soft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(=) **2. Ratchet & Clank 2**
Más divertido si cabe que la primera parte.

(↑) **3. Sonic Heroes**
Un clásico que fin se estrena en PS2.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

I-Ninja
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

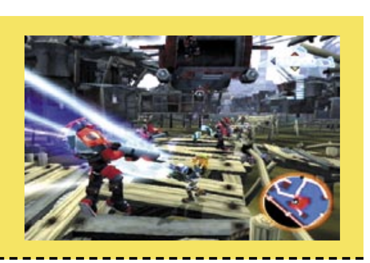
8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**



Crash Bandicoot: La venganza de Córtex
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



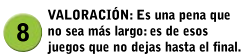
Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.



8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

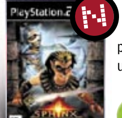
Sly Raccoon
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una original estética de dibujo animado nos presenta a un ladrón habilidoso y escurridizo que usa su habilidad para la infiltración y recuperar unos libros.

9 **VALORACIÓN: Un brillante apartado técnico para un juego muy divertido, aunque corto.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un plataformas sorprendente y divertido, en el que manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Sonic Heroes
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



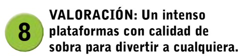
Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Todo el carisma de Sonic y sus amigos en un plataformas original y trepidante.**

Whiplash
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas cargado de exploración, saltos y humor negro, con una pareja de protagonistas que consigue hacer original su clásico desarrollo.



8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**

→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

- (N) **1. SOCOM II**
  - El equipo perfecto para jugar Online.
- (↓) **2. ESDLA El Retorno del Rey**
  - El juego de acción más de moda.
- (↑) **3. Max Payne 2**
  - La acción hecha película de cine negro.
- (↑) **4. ZOE 2**
  - ¿Te gustan los mechas? Pues vas a alucinar.
- (↓) **5. Manhunt**
  - Acción y violencia en un original desarrollo.
- (N) **6. Baldur's Gate Dark Alliance II**
  - Acción y rol y además con modo Cooperativo.

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Una divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Castlevania: Lament of Innocence

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

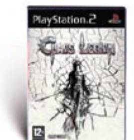


Ambientación gótica y notable apartado técnico para un juego de acción en el que nos vemos las caras con un ejército de monstruos.

8 **VALORACIÓN: Mucha acción y muchos monstruos para un juego divertido y espectacular.**

Chaos Legion

Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con unos intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Devil May Cry

Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción con su espectacularidad.**

ESDLA Las Dos Torres

EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos películas, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

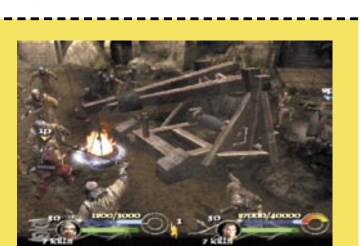
2. ESDLA El Retorno del Rey

EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



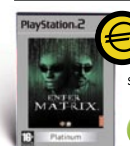
Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**



Enter the Matrix

Atari | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Freedom Fighters

EA | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años

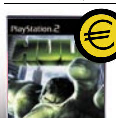


Tu objetivo es liberar a los USA de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Lástima que se haga corto.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica dinámico, divertido y fácil de manejar.**

Hulk

Vivendi | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que, además, tiene el atractivo de mezclar la lucha con la infiltración y sencillos puzzles.

8 **VALORACIÓN: Aunque puede hacerse corto, a los fans del héroe y de la acción les encantará.**

Manhunt

Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para mayores que disfruten con el gore y la tensión.**

Max Payne 2

Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no da un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Maximo Vs Army of Zin

Capcom | 57,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Conviértete en Maximo y defiende una aldea del ataque de hordas de robots. Su ameno desarrollo y su sentido del humor son sus bazas.

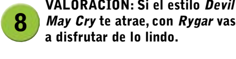
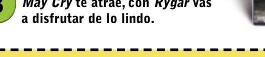
8 **VALORACIÓN: Te divertirás a lo grande con su cóctel de acción, humor y plataformas.**

Rygar The Legendary Adventure

Tecmo | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción de la buena donde nuestro objetivo es derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Qué lástima que se haga tan corto...

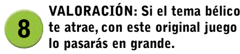
8 **VALORACIÓN: Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, con *Rygar* vas a disfrutar de lo lindo.**

SOCOM U.S. Navy Seals

Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Acción y estrategia en la que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido con el juego. Además, se puede jugar Online.



8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este original juego lo pasarás en grande.**

Spider-Man

Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Basado en la película, este juego de acción ofrece variadas misiones que debemos cumplir utilizando las habilidades del héroe.



8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spider-Man en un variado juego que divertirá a cualquiera.**

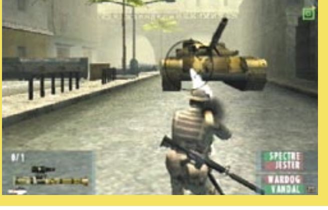
1. SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset

Sony | 79,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye los nuevos Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar online, éste es tu juego.**



Zone of the Enders: The Second Runner

Konami |59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

Los mejores Platinum

(N) 1. GTA Vice City

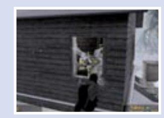
Simulador de mafioso | 34,95 €



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) 2. SOCOM

Acción bélica | 29,99 €



Se estrena el Platinum el juego de acción Online por excelencia. Si te gusta la acción táctica, usar tu voz para jugar y te atrae el juego Online éste es tu juego.

(↓) 3. Final Fantasy X

Juego de rol | 29,95 €



El mejor juego de rol de PS2 se vuelve a poner de moda con el lanzamiento de su secuela. No te lo puedes perder. Sigue siendo de nuestros favoritos.

(↑) 4. XIII

Shoot'em up subjetivo | 29,95 €

Con su bajada de precio, *XIII* se coloca entre los juegos de acción en primera persona más recomendables del catálogo de PS2. Su originalidad merece la pena.

(↓) 5. Splinter Cell

Aventura de infiltración | 29,95 €



Gracias a su nuevo precio, Sam Fisher vuelve a estar en la picota. Si buscas una aventura de espionaje realmente realista, es un juego que tienes que probar.

(=) 6. ESDLA Las Dos Torres

Beat'em up | 29,95 €

Si eres un fan de "El Señor de los Anillos" no te puedes perder a este precio el juego que mejor refleja el ambiente de las dos primeras películas.

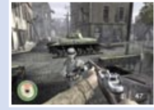
(=) 7. Metal Gear Solid 2

Aventura de infiltración | 29,95 €

Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que a este precio nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(↓) 8. MOH Frontline

Shoot'em up subjetivo | 29,95 €



La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial, un juego que cualquier amante de los juegos de acción en primera persona tiene que tener si quiere lo mejor.

(=) 9. Tony Hawk's 4

Simulador de Skate | 29,95 €



Aunque no te gusten los deportes de riesgo, estamos seguros de que éste puede atraparte. Por este precio, seguro que no te arrepientes de probrarlo.

(↓) 10. The Getaway

Simulador de mafioso | 29,95 €



Si en su momento no te decidiste a probarlo, aprovecha esta oportunidad. Es una mezcla entre *Driver* y *GTA* que seguro que no te defrauda.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(↑) **2. Dark Chronicle**
Rol, acción, mazmorras... Una grata sorpresa.

(↓) **3. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género, gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Atlantis III
Cryo | 57,04 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



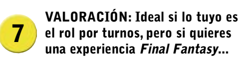
Una aventura gráfica de atractivos gráficos, pero pausada y muy sesuda. Resulta corta, pese a su endiablada dificultad y lento ritmo de juego.

6 **VALORACIÓN: Una interesante opción si te apasiona el género, aunque tienes que ser paciente...**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.



7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que, además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

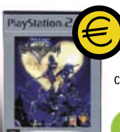
Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción, con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

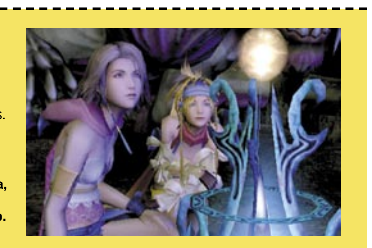
9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además en Platinum.**

1. Final Fantasy X-2
Square Enix | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero tanto de argumento como de desarrollo, y menos menos lineal

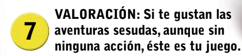
10 **VALORACIÓN: Lo mejor de la saga, pero mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**



Syberia
Microids | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una aventura gráfica con una notable ambientación, un buen apartado técnico y un desarrollo absorbente plagado de buenos puzzles.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras sesudas, aunque sin ninguna acción, éste es tu juego.**

Wild Arms 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Original juego de rol por turnos que está ambientado en el Oeste, ofrece un buen argumento y un desarrollo adictivo. Eso sí, es un poco soso gráficamente.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol, te lo vas a pasar en grande. Lástima que esté en inglés...**

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. El mejor.

(↑) **2. Tekken 4**
La mejor lucha a precio Platinum.

(↓) **3. Mortal Kombat V**
La lucha más salvaje y completa.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

Barbarian
Titus | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | + 16 años



Un juego de lucha que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Esta bien ambientado y es divertido, aunque 10 luchadores son pocos.



7 **VALORACIÓN: Se echa en falta más profundidad de juego, pero es espectacular y divertido.**

Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dead or Alive 2
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.

8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

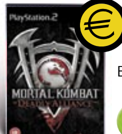
Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

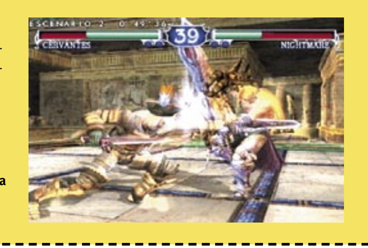
9 **VALORACIÓN: Si eres fan del género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

1. Soul Calibur II
Namco | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

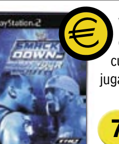
War of The Monsters
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



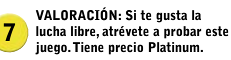
Un original juego de lucha en el que manejamos a enormes monstruos y podemos destruir todo a nuestro paso. Es sencillo de jugar y espectacular.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de lucha diferente vas a disfrutarlo, aunque se hace corto.**

WWE Smackdown! 4 Shut your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(↑) **2. Colin McRae 04**
■ Así se pilota un coche de rally.

(=) **3. Formula One 2003**
■ El único con la temporada al completo.

(↓) **4. WRC 3**
■ El juego oficial del Mundial llega acelerando.

(↓) **5. Midnight Club II**
■ Espectacular arcade de carreras ilegales.

(=) **6. Moto GP 3**
■ El mejor simulador de motos.

ATV Off Road Fury 2
THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 2
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.**

2. Colin MacRae Rally 04
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





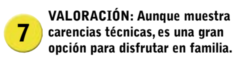
Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.



7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Destruction Derby Arenas
Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de carreras en el que además debemos destrozar los coches rivales a base de provocar espectaculares choques. Y es Online.

7 **VALORACIÓN: Un arcade de velocidad diferente y con un divertido modo Online.**

Formula One 2003
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia de esta temporada. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...



10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Midnight Club II
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores arcades de PS2. Sólido, divertido y con opciones Online.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

R-Racing
Namco | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade que nos pone en la piel de una piloto profesional en su carrera hacia la fama. Pese a su original enfoque, se hace corto y algo monótono.



7 **VALORACIÓN: Sabrá atrapar a los incondicionales del motor, aunque es facilón y corto.**

1. Need for Speed Underground
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, veloz y espectacular, que además nos permite "tunear" los coches.**

Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Spy Hunter 2
Midway | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículos capaz de transformarse en moto y lancha armado hasta los dientes.

7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente es flojete y un poco repetitivo.**

The Italian Job
Eidos | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade en el que debemos cumplir misiones a los mandos de veloces minis y realizando maniobras extremas. Le falta variedad en las misiones.

7 **VALORACIÓN: Un buen arcade, de estilo directo y sencillo, aunque poco variado.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción y acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por Los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

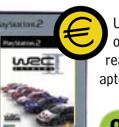
WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rallies con la licencia oficial, técnicamente excelente y muy realista. Ofrece un asequible control, apto para todo tipo de pilotos.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.**

Vuestros favoritos

(=) **1. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Metal Gear sigue recibiendo vuestros votos mes a mes, se nota que es uno de esos juegos por los que no pasa el tiempo. A este precio hay que tenerlo.

(↑) **2. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 62,95 €**



Vice City remonta posiciones y se coloca al rebufo de *Metal Gear Solid 2*. Seguro que con su bajada de precio gana nuevos adeptos. Tardará en moverse de aquí.

(↓) **3. Final Fantasy X**
■ **Juego de Rol | 29,95 €**

Los fans de *FFX* sois legión y seguís manteniendo a este clásico de los juegos de rol entre los más votados de todos los tiempos. Y es que donde hay calidad...

(N) **4. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 62,95 €**

Este mes le habéis votado con tanta insistencia que se ha colocado sin despeinarse en el cuarto puesto. Se ve que "El Señor de los Anillos" nos gusta a todos.

(↓) **5. Gran Turismo 3**
■ **Simulador de velocidad | 29,95 €**



El mejor juego de coches de la historia se mantiene en listas Es que casi todos os acordáis de él a la hora de elaborar vuestras listas. Razón no os falta.

(↑) **6. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Simulador de fútbol | 59,95 €**

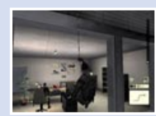
La avalancha de votos que *PES3* ha recibido este mes le coloca muy cerca de juegos que llevan más tiempo en la lista. ¿Dónde llegará en un par de meses?

(↓) **7. Kingdom Hearts**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



Aunque ya no le votáis con la misma insistencia, *KH* sigue entre los 10 juegos más puntuados. Y es que una buena aventura siempre funciona bien.

(↓) **8. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



El rival de *Metal Gear* empieza a desinflarse, quizá porque se acerca el lanzamiento de su secuela. En cualquier caso, nuestro espía se aferra a las listas.

(N) **9. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 59,95 €**



Por fin entra en listas uno de los juegos más completos de estas Navidades. Un juego variado y espectacular que os está gustando tanto como a nosotros.

(=) **10. FIFA 2004**
■ **Simulador de fútbol | 62,95 €**



El juego más completo, con más clubes, jugadores y ligas, mantiene su posición en listas, aunque por detrás le están apretando fuerte. ¿A qué esperáis para votar?

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Los mejores juegos PSone

(↑) 1. Metal Gear Solid Band

■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la Historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) 2. Pack Driver

■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↓) 3. FIFA 2004

■ Simulador de fútbol | 29,95 €



El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(↑) 4. Tony Hawk 4

■ Simulador de skate | 19,95 €



Un gran juego de skate que te gustará aunque no te vaya el deporte. Tiene un excelente control y ofrece multitud de posibilidades.

(↓) 5. Pro Evolution Soccer 2

■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 6. Gran Turismo 2

■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(↑) 7. Tomb Raider III

■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(↑) 8. Syphon Filter 3

■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↓) 9. Medievil 2

■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

(=) Time Crisis Proyecto Titán

■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

Inteligencia

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Este mes recomendamos...

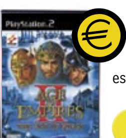
(↑) **1. Los Sims Toman la Calle**
■ Vuelven los Sims con más opciones que nunca.

(↓) **2. Commandos 2**
■ Acción y estrategia hecha por españoles.

(=) **3. Aliens Vs Predator**
■ Monstruosa estrategia en tiempo real.

Age of Empires II

Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego, los gráficos y poder jugar con personajes históricos, hacen de este juego una opción muy interesante.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Aliens Vs Predator Extinction

EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Commandos 2: Men of Courage

Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en la mejor elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis

Universal | 59,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

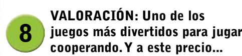
7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix

Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.



8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

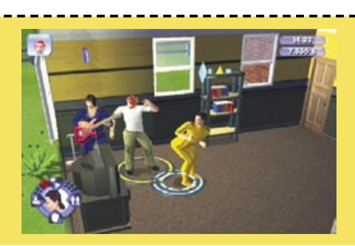
1. Los Sims Toman la Calle

EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapan no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**



Worms 3D

Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia en un juego ideal para jugar acompañados.**

Varios

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Este mes recomendamos...

(↑) **1. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(↓) **2. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

(↑) **3. Resident Evil: Dead Aim**
■ Desenfunda la pistola y acaba con los zombis.

Endgame

Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy: Ritmo Loco

Sony | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una expansión de *EyeToy* que es un juego de baile en el que debemos demostrar nuestro ritmo y habilidad frente a la cámara, no incluida.



7 **VALORACIÓN: Resulta mucho más corto que *EyeToy Play*, pero igual de divertido.**

1. EyeToy Play

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

Ninja Assault

Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.



8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

Resident Evil: Dead Aim

Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un *Resident Evil* en el que debemos acabar con los monstruos haciendo uso de una pistola de PS2. Y también hay puzzles y aventurilla...

8 **VALORACIÓN: Resulta jugable y entretenido, aunque se hace corto y tiene pocas opciones.**

Starsky & Hutch

Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un curioso arcade de velocidad compuesto por distintas misiones en las que pueden participar dos jugadores: uno pilota y el otro dispara a los malos.

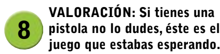
7 **VALORACIÓN: Muy divertido a dobles, aunque sus fallos gráficos le restan espectacularidad.**

Time Crisis 3

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2, ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica. ¿Quieres más?



8 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

Sorteamos

todo lo necesario para que disfrutes con tus amigos del primer Final Fantasy con modo multijugador.

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5354!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

1 TARJETA MEMORIA

4 CABLES NGC-GBA

1 GAME CUBE

1 FF CRYSTAL CHRONICLES

4 GB ADVANCE SP

Participa enviando un mensaje con la clave "Finalplay" y entrarás en el sorteo del lote que te permitirá jugar con tres amigos más al exclusivo modo multijugador cooperativo de *Final Fantasy Crystal Chronicles*, utilizando 4 Game Boy Advance.

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: Finalplay.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionará 1 mensaje que recibirá un lote compuesto por 1 GameCube, 4 Game Boy Advance SP, cuatro cables conexión NGB-GBA, 1 tarjeta de memoria y 1 juego *Final Fantasy Crystal Chronicles* para Nintendo Game Cube.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 15 de marzo al 15 de abril de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.
Los listados de números de teléfonos móviles de las personas no ganadoras de premios, serán destruidos después del pertinente sorteo.





SQUARE ENIX.

NINTENDO GAMECUBE.

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

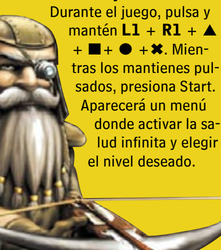


BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II





- **Subir de nivel y aumentar el dinero:** Pulsa y mantén **L1** + **R1** + ▲ + ■ + ● + ✖. Mientras los mantienes pulsados, presiona L2. Subirás hasta nivel 10, tendrás 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas.
- **Menú para saltar de nivel y salud infinita:** Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + ▲ + ■+ ● +✖. Mientras los mantienes pulsados, presiona Start. Aparecerá un menú donde activar la salud infinita y elegir el nivel deseado.



[B]

BUSCANDO A NEMO

En la pantalla donde sale el título, pulsa estas secuencias en función del truco que quieras activar. Después, carga o empieza una partida y pausa. No funcionan en todos los niveles.

- **Seleccionar nivel:** ▲, ▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ▲.
- **Ver créditos:** ▲, ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ●, ▲, ■, ●.
- **Nivel secreto:** ▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲.
- **Invencible:** ▲, ■, ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ●, ●, ■, ●, ●, ▲, ●, ■, ●, ●, ●, ▲.

[C]

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

- **Todo el vestuario:** Acaba el juego, selecciona Partida nueva y pon como nombre @LLSKILL.
- **Modo Locura:** Acaba el juego con León en dificultad Normal. Comienza una partida nueva e introduce como nombre @CRAZY.
- **Jugar con Joachim Armster:** Acaba el juego con León. Comienza una partida nueva e introduce como nombre @JOACHIM.
- **Modo Calabaza:** Acaba el juego con Joachim Armster y graba la partida. Comienza una nueva y pon como nombre @PUMPKIN.

COLIN MCRAE 04

Dentro del menú opciones, ve a "Secretos" e introduce estos códigos en la pantalla "Introducir código". Actívalos colocándote sobre ellos y moviéndote a la derecha.

- **Todas las opciones de climatología:** CÑRWTR.
- **Modo Grupo B y coches de ese modo:** CFCKGL.
- **Modo Experto:** HIQNRM.
- **Todas las partes de los coches:** FUDWHC.
- **Todos los tests:** DMLPOD.
- **Modo Espejo:** EPDZJF.
- **Todos los coches:** AIDLAU.
- **Todos los circuitos:** BSDJUC.

[D]

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

- **Obtener todas las cápsulas Breakthrought:** En una partida grabada, consigue un par de habilidades en el tablero y ve a la tienda de habilidades. Cuando vayas a salir de esta pantalla, Bulma diga "Come again", presiona **R1**, **R2**, **L1** y **L2** al mismo tiempo y aguanta unos segundos. Al salir verás que tu barra de porcentajes ha aumentado un grado. Repítelo hasta tener el 100% y regresa a la tienda. Verás que están todas las cápsulas.



DOWNHILL DOMINATION

Todos estos trucos tienen que introducirse mientras estás jugando y, además, rápido.

- **Habilitar modo Trucos:** ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ●, →, ■.
- **2000 dólares:** →, ▲, ▲, ←.
- **Más adrenalina:** ↓, ←, ←, →.
- **Pegar siempre:** ↓, ■, ■, ←, ●.
- **Antigravedad:** ↓, ▲, ■, ■, ↑.
- **Peleas libres:** ←, ■, ●, ■, ←.
- **Subir el nivel de pelea:** ↑, ↓, ←, ←, →.
- **Restaurar energía:** ↓, →, →, ←, ←.
- **Dinero:** →, ↑, ↑, ●, ●, ■.
- **Botellas infinitas:** ↑, ✖, ←, ←, ●, ●.
- **Super giro:** →, ↑, ↑, →, →, ■.
- **Más velocidad:** ↓, ▲, →, →, ■.
- **Medidor de golpes:** ↓, ←, ←, →, →.
- **Super salto:** ←, ■, ✖, ↑, ▲.
- **Pirueta especial:** ↑, ✖, ←, ■, ↑.
- **Energía infinita:** ↓, ▲, ←, ←, ■.
- **Subir nivel:** ↑, ↓, ←, ←, →, →.

[L]

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

- **Activar trucos:** Pulsa **R2**, **L2**, **R1**, **L2**, ←, ●. Verás que fuera de la casa ha aparecido un gnomo. Esto significa que puedes meter más trucos.
- **Todos los objetos para comprar:** **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.
- **Rellenar los motivos de tu Sim:** **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar los motivos de tu Sim, es decir, comida, higiene, bienestar, etc.
- **Más dinero:** **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

[M]

MAFIA

- **Minijuegos desbloqueables:**
Camión Bigfoot: Gana todas las carreras del modo Campeonato.
Elegir coche: Aprende a abrir un coche por la fuerza durante tus misiones para usarlos en Carrera Libre.
Munición infinita: Completa el juego una vez y, al empezar una nueva partida, descubrirás que tu munición no se agota.

MANHUNT

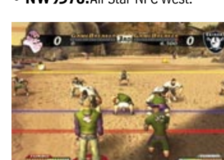
- **Trucos salvajes:** Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del juego como bonus. Como extra, consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la izquierda con la que tenga a su derecha para conseguir el truco completo. Introduce estos códigos en el menú principal.
- **Regeneración:** R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:** R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:** L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
- **Correr siempre:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:** R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Cazadores con voces de helio:** R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
- **Piel de mono:** ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:** ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
- **Piel de conejo:** ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.
- **Desbloquear bonus:** Consigue tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.
- **Hard as Nails:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
- **Brawl Game:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
- **Monkey See, Monkey Die!:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
- **Time 2 Die:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.

[N]

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:

- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.



[P]

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

- **Primer nivel del *Prince of Persia* original en 3D:** Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén **L3** y pulsa: ✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.
- **Passwords de nivel del *Prince of Persia* original:** Activa en primer lugar el truco anterior y, en la pantalla de passwords del juego bonus "Prince of Persia 1", introduce estos códigos para saltar al correspondiente nivel:

Nivel 2: KIEJSC
Nivel 3: DMKERC
Nivel 4: ACCVQC
Nivel 5: XRTLQC
Nivel 6: UHLCQC
Nivel 7: RXCTPC
Nivel 8: KBJOOC
Nivel 9: DFPJNC
Nivel 10: SWJJLC
Nivel 11: LAQEKC
Nivel 12: ZMBTOC

[R]

RISK GLOBAL DOMINATION

- **Ejércitos infinitos:** Cuando tengas 3 cartas Risk que puedas cambiar por refuerzos, pulsa Start. Cuando aparezca el menú selecciona "Cartas Risk". Elige las que vas a cambiar y pulsa ▲ para volver al menú anterior, aunque sin volver aún al tablero. Vuelve a seleccionar "Cartas Risk". Elige de nuevo las tres cartas que elegiste antes y pulsa ▲.



007: TODO O NADA

Pausa el juego e introduce cualquiera de estas combinaciones:

- **Pistola de oro:** ●, ▲, ✖, ●, ▲.
- **Doble daño:** ●, ▲, ▲, ■, ●.
- **Movimientos más fáciles con coche:** ●, ✖, ✖, ■, ▲.
- **Mejores baterías:** ●, ■, ■, ✖, ●.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE





Pausa el juego, introduce cualquiera de estos códigos, vuelve a pulsar Start para seguir jugando y el truco se activará. Introduce todos los códigos con la cruceta, si lo haces con el stick analógico no funcionarán.

- **Todos los bonus:** **R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, ▲.**
- **Todas las Crónicas Oscuras:** **R1, ↓, R2, L1, →, R2, ▲, ↓, L1.**
- **Aumentar salud:** **←, →, ←, →, R1, L1, ●, ▲, ↓.**
- **Todas las puertas:** **→, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, ▲, ●, ↓.**
- **Aumentar todo:** **←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ●, ↓, ▲.**
- **Carga de la espada infinita:** **↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, ▲, ●.**
- **Invencible:** **↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, ▲, L1.**
- **Sin texturas:** **L1, ↓, R2, →, R2, ↑, ▲, L1, ↓.**
- **Nuestro personaje se vuelve una caricatura:** **↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, ●, ▲.**
- **La espada es un tubo:** **↑, ↓, ←, →, R2, L2, ▲, ↓ y ●.**
- **Ver las coordenadas:** **L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, ▲.**

Repítelo las veces que quieras. Cuantas más veces lo hagas, más refuerzos tendrás. Cuando termines, vuelve al tablero para colocar a tus ejércitos. Tendrás un ejército enorme y el valor de tus cartas Risk se incrementará cada vez que hagas este truco.

ROGUE OPS

Pausa el juego e introduce cualquiera de estos códigos:

- **Pies grandes:** **→, →, →, ←, →, ←, →, ←, ←, ←.**
- **Arma enorme:** **■, ■, ■, ■, ●, ●.**
- **Flechas explosivas:** **←, →, →, ←, ■, ●, L2, R2, ■, ●, ←, →.**
- **Balas de francotirador explosivas:** **L2, R2, →, →, ←, ←, →, →, R2, L2, ■, ●.**
- **Terminar niveles:** **Bank: R2, L2, ■, ●,**

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a**: playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Contra el enemigo final de Primal

Hola, estoy atascada en *Primal*. Al final del juego, el monstruo grandote empieza a lanzarme rayos y ya no sé que hacer.

✉ Alicia (e-mail)

Te estás enfrentando al terrible Belahzur, quien a veces se aleja y se coloca en el centro del escenario para recuperar fuerza o dispararte. Verás que en ese momento en el suelo se forman cuatro círculos con la luz que proviene de un cristal de energía en el centro de la estancia. Coge un escudo de los que hay en el suelo, colócate en uno de los círculos de luz y sitúa el escudo delante de Belahzur (con **R1**). Espera a que el rayo que recorre el escenario se refleje en el escudo y verás cómo rompe una de las caras de cristal. Tienes que romper las 4.

☐ El asesino de Soul Calibur II

Hola. Me gustaría saber si en *Soul Calibur II* es posible jugar con Assassin.

✉ Javier Nevada (Benidorm, Alicante)

Para jugar con este personaje, debes terminar la misión 2 del capítulo 8 del modo Maestro de Armas. Así desbloquearás el tercer subcapítulo, Pollux. Acaba la misión 2 de este subcapítulo y podrás jugar con Assassin.

☐ Contra Steve en RE Code: Veronica X

Hola amigos de Play2Manía. Estamos atascados en la parte final de *Resident Evil Code: Veronica X*, cuando Steve se transforma en un bicho y usa un hacha.

✉ Carlos (e-mail)

Este enemigo es invulnerable, así que lo único que puedes hacer es huir. Dispárale flechas explosivas cuando veas que levanta el hacha y conseguirás unos preciosos segundos que debes aprovechar para darte la vuelta y correr hacia la puerta por donde has entrado. Cuando veas que se acerca, pulsa **R1** para darte la vuelta a toda velocidad y vuelve a dispararle. Repite el proceso hasta salir. Allí verás una secuencia de vídeo…

□ Atrapado en el banco de XIII

Hola playmaníacos. Tengo un problema con el juego *XIII* (que compré después de leer vuestra revista). Estoy intentando pasar el nivel del Banco Winslow y ya he visto la escena en la que aparece el presidente del banco, he dejado K.O. al guardia que sale por la puerta después de hablar con él, he atravesado el despacho y eliminado a sillazos a los dos guardias de la sala contigua. Pero ahora estoy dando vueltas por todas partes y no sé cómo seguir.

✉ Antonio Perelló Durán (e-mail)

La clave está en la biblioteca que hay después del despacho (la sala en la que dices que has dejado K.O. a dos guardias a sillazos). Al final de la misma verás una mesa con un botiquín. Salta sobre ella y rompe la reja que hay en la pared. Ahora puedes entrar agachado por el túnel y continuar el resto de la fase.

□ Desnudo e indefenso en Metal Gear Solid 2

¡Hola Play2Maníacos! Ante todo felicidades por la revista. Me he quedado atascado en el *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* después de ser torturado por Solidus y Ocelot. Tras un vídeo con Olga y después de que Raiden quede desnudo, ¿qué debo hacer? Espero que me ayudéis. Muchas gracias.

✉ Jonathan González (Bilbao)

Nada más quedar libre, coge la medicina del armario, activa el nodo de la habitación de al lado y sal por la puerta de la derecha que da a la zona "Arsenal Gear". Pégate a la caja y cuando el panorama esté despejado, corre hacia arriba. Usando los contenedores para ocultarte, corre hasta el final de la sala. Coge la medicina de la izquierda y sube por las escaleras. Ya en el piso superior, Campbell te llamará. Tras atender su llamada, sal por la puerta derecha. Ahora, en el "Ascending Colon", es cuando Campbell se vuelve loco. Escucha sus llamadas y espera a que aparezca Snake, que además de todo tu equipo te dará una espada. Practica con ella en el pasillo y comenzará una nueva escena de vídeo.

□ Tres tarjetas de acceso en Tomb Raider

Hola Play2Manía. Estoy jugando al *Tomb Raider* de PS2, y necesito que me digáis la localización de las tres tarjetas de seguridad del laboratorio biológico.

✉ Jesús Rosa González (e-mail)

Si estás buscando las tarjetas es que ya has superado el puzzle de las válvulas, así que te orientamos desde este punto: pasa por el portón hasta el invernadero, ve a la derecha y derrota al primer vigilante, que tiene una de las tarjetas. En la zona central, sube por una escalerilla hasta el segundo nivel. Ve hacia la izquierda y sube por las escalinatas al tercero. Ignora la puerta azul de la izquierda y salta hasta la segunda plataforma rectangular sobre la cristalera. Abajo a la izquierda hay unas plataformas desde las que puedes llegar a un tramo de escalera sin barandilla. Acaba con el enemigo cercano y avanza a la izquierda hasta una zona en la que Lara comentará que no puede saltar un abismo tan amplio. Ve a la izquierda hasta la puerta azul que antes ignoraste. Corre en dirección contraria a la puerta hasta un hueco en la pasarela. Coge carrerilla, salta y engánchate al borde. Habrás ganado la potencia de salto para superar el abismo de antes. Ve hasta él y salta cogiendo carrerilla.

Sube al siguiente nivel y busca una tubería llena de enredaderas por la que podrás llegar al siguiente nivel. La segunda tarjeta está unos metros a la derecha. Regresa al segundo nivel, concretamente hasta la escalerilla por la que subiste hasta él. Ponte de espaldas a ella y coge el camino de la derecha hasta llegar a un hueco en la pasarela. Pégate a la barandilla de la derecha, coge carrerilla y salta para agarrarte al borde. Avanza hacia el frente para acabar con un nuevo vigilante, que dejará la última tarjeta.

□ Negocios en Grand Theft Auto Vice city

Hola playmaníacos. Ante todo felicitaros por esta "peazo" de revista. Estoy flipando con el *GTA Vice City*, pero no sé qué edificios comprar. Ya tengo la imprenta, el estudio de cine, la compañía de taxis, el embarcadero, el 3321 de Vice Point, el 102 de Washington Street, el apartamento Links View, la fábrica de helados... Por cierto, ¿cuántos encargos hay que hacer para acabar la misión de la fábrica?

✉ Alejandro García Fernández (Madrid)

Además de los negocios que mencionas, debes comprar el Club Pole Position, el Club Malibú y Automóviles Sunshine. Y, por supuesto, la mansión de Diaz, que consigues gratis al pasar la misión "Borrar". Y respecto a la fábrica de helados, debes hacer 55 ventas seguidas.

□ Atascado en Indiana Jones

Hola playmaníacos. Estoy atascado en *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, concretamente en las Puertas de Neptuno. No consigo encontrar la moneda de Vino.

✉ Rafael García Oró (Barcelona)

Desde el principio del nivel, salta al agua (equipado con el cuchillo) y elimina al tiburón. Sal del agua por la única zona posible y engancha tu látigo a un pez de piedra para llegar a otra zona de las ruinas. Bordea el pilar por una cornisa y salta al muro de enfrente. Da un par de saltos más para llegar a una escalera, elimina a los dos enemigos y recoge la munición del arpón y la moneda a su lado.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



• Desbloquear todos los niveles y modos:
Durante el juego, pulsa ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →. Comienza una partida nueva y tendrás todo desbloqueado.

←, R2, ←, ←, ■, ●, ■.
Carmen: R2, L2, →, ←, ←, L2, R2, ■, ■, ■, R2.
Installation K: R2, L2, ■, ■, ←, L2, L2, ■, ■, L1, ■.
Magyar: R2, ●, ●, ←, ←, L2, R2, →, ■, →, →.
Mod: R2, L2, →, R2, ←, ●, R2, ●, →, →, ←.
Museum: L2, L2, →, →, →, L2, R2, ■, R2, ■, R2.
Reliance: R2, L2, →, ←, R2, L2, →, ■, ●, ■, ●.
Silo: R2, L2, →, ←, ←, L2, ●, R2, ■, ■, ■.
Training: ←, →, →, ←, ●, ■, R2, L2, ●, ●, ■.
• Mitad de daño: ■, ■, ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■.
• Saltar de nivel:
L2, ■, L2, ●, L2, ←, L2, →, L2, R2, R2, ■, R2, ●, R2, ←, R2, →, ■.
• Las balas no te hacen daño:
←, →, →, ←, ■, ●, ●, ■.
• Un toque mata:
●, ←, →, →, ←, ●, L2, R2, ●, ■, ■.
• Balas infinitas:
■, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ←, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■.
• Vida infinita: ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■.

ROLLING

Introduce los siguientes códigos como si fueran passwords en el menú "Cheats" (respeta los espacios):
• Todos los skaters y las ropas: THE EMPERORS NEW CLOTHES
• Películas: NOW PLAYING
• Reputación a tope: COOL DUDE
• Barra de piruetas llena: FULLTANK
• Balance perfecto: FOCUSSED CHICKEN
• Niveles: TICKET TO RIDE
• Acrobacias: BAG OF TRICKS
• Todos los personajes secretos: HIGH SOCIETY

[S]

SPAWN: ARMAGEDDON

Estos trucos se introducen con el juego en pausa. Si oyes la frase "Bendito necroplasma" lo has hecho bien.
• Todas las armas:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←.
• Munición infinita:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →.
• Salud y Necroplasma infinitos:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• Necroplasma infinito:
↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
• Sin sangre:
↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
• Abrir todos los cómics:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑.
• Abrir todas las misiones:
↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →.
• Abrir la enciclopedia:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.

SOCOM II ONLINE

• Modo visión nocturna en tercera persona:
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna y permanecer en perspectiva de tercera persona y así ver muchas más cosas que en primera persona. Para hacerlo, mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑. Si lo has hecho bien se activará la visión nocturna y podrás ver a tu personaje.

SONIC HEROES

• Personajes de metal:
Mantén la ✖ y el ▲ pulsados después de haber elegido un nivel en el modo para dos jugadores. Los personajes que elijas serán versiones metalizadas de los normales.

[T]

TWISTED METAL: BLACK ONLINE

• Chatear en el juego:
En la pantalla del lobby, pulsa **L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1**. Un sonido confirmará el truco. Pulsa ■ para entrar en la sala de chat y ▲ para salir de ella. Puedes usar el teclado que hay en pantalla o conectar uno USB a tu consola.

[U]

URBAN FREESTYLE SOCCER

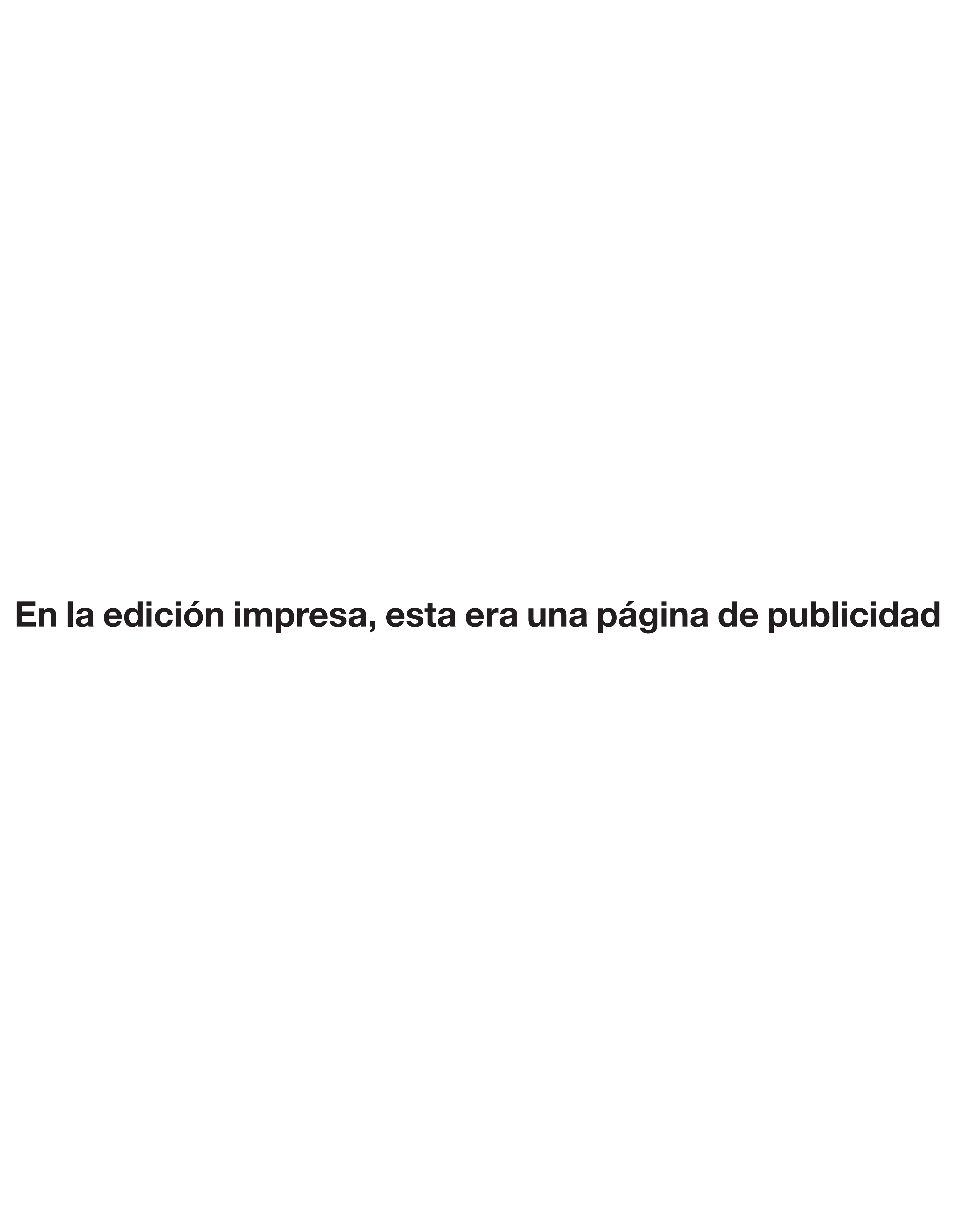
En el menú principal, ve a "Extras" y después a "Codes". Introduce cualquiera de estos código para activar los trucos correspondientes.
• Modos de juego: GM2OPEN8
• Todos los equipos: A11T3AM5
• Habilidades a tope: MAXSKILL
• Jugadores enanos: Z26BEXW8
• Nuevo objeto en el inventario: E06J3CT5
• Turbo infinito: SPEEDY01
• Desbloquear al equipo Streetballerteam: 5Y104D9A
• Oponentes débiles: WIMP_A.1

SPY HUNTER 2





Introduce cualquiera de estos códigos cuando el juego esté pausado. Vuelve a introducirlos para desactivarlos.
• Munición infinita:
R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2.
• Invulnerable:
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Ponte el kimono, hazte un peinado imposible, coge unos cuantos de esos vídeos que tanto le gustan al Maestro Muten-Roshi, súbete a la nube klinton y pon rumbo al surrealista mundo de Dragon Ball... es la hora de demostrar que eres todo un super-saiyajin.

DRAGON BALL Z: EL JUEGO



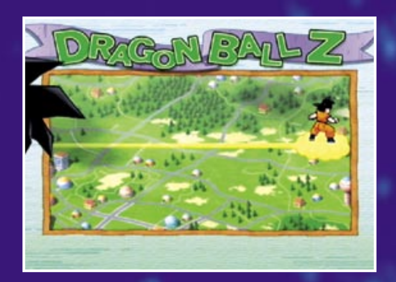
Bienvenidos una vez más, pequeños saltamontes, a la Isla del Maestro Muten-Roshi. Os encontráis aquí en busca de la fama, pero eso es algo que cuesta mucho y ha llegado el momento de empezar a pagar haciendo uso de vuestras habilidades. Sigue nuestros consejos y, si bien no podemos garantizarte que los puñetazos que recibas te duelan menos, seguro que tus golpes sí dolerán más. Esta nueva incursión de Goku y sus amigos en PS2 cuenta con varios modos de juego, que debes jugar para conseguir más luchadores, más habilidades y más escenarios.

El modo Mundo Dragón

Es un modo esencial. **Debes mover tus personajes por un tablero y reunir las 7 bolas del Dragón** con las que podrás pedirle un deseo al Dragón Shenlong (por ej. La Nave de Babidí o cápsulas Breakthrough). En el curso de tu aventura, **irás ganando habilidades especiales** para los personajes y, dependiendo de a quién lleves y contra quién te enfrentes, irás desbloqueando más personajes con los que participar en el Modo Torneo.

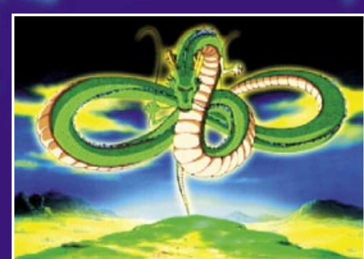
En el Mundo Dragón hay **distintos niveles** que te plantearán diversos desafíos. Antes de comenzar estos niveles, además del personaje que controlas inicialmente **se te dará la posibilidad de elegir uno o dos compañeros**. Uno de tus objetivos principales será conseguir las bolas de Dragón dispersas. Para ello es fundamental que, al comenzar cada nivel, **vayas hacia la casilla donde se encuentra el radar de las bolas Dragón** y pulsando L1 antes/durante cada turno sabrás la posición de la/s bola/s que hay en el nivel en el que estés. **Mueve a tus personajes con la idea de conseguir las bolas, pero también para enfrentarte y vencer a los rivales** que aparezcan para desbloquear nuevos personajes. En el Mundo Dragón, los luchadores tienen un **indicador** que muestra **cuántas derrotas pueden sufrir** antes de ser expulsados del mismo. Puedes recargar el indicador yendo a la casilla donde está Dende. Así mismo, este modo te permitirá conseguir dinero y cápsulas con habilidades. **Con las cápsulas mejorarás a los personajes**. Para añadir una habilidad a un luchador, **debes ir a la opción Editar Habilidades** (Edit Skill) y, navegando por sus menús, incorporárlas al personaje deseado.

Con el dinero puedes ir a la tienda de Bulma y comprar habilidades, trajes o escenarios. Aunque el mejor modo de obtener dinero será acudiendo al Modo Torneo.









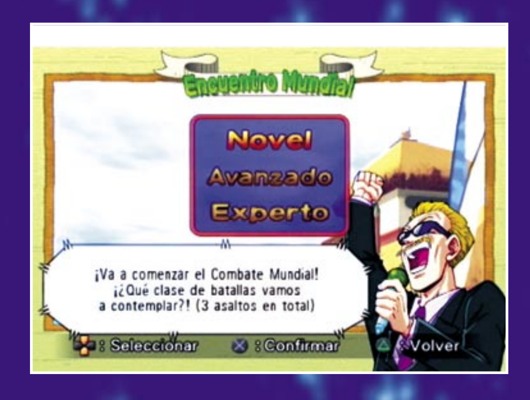
Modo Torneo

En este modo **comienzas con ocho personajes** que se listan en el siguiente epígrafe. La forma de añadir más luchadores es desbloqueándolos en el Modo Dragón.

El Torneo es la mejor forma para obtener cuantiosas cantidades de dinero con el que podrás ir a la tienda de Bulma y comprar nuevos Torneos y/o aquello que desees, siempre y cuando tengas la cantidad suficiente para ello, claro.

Según vayas mejorando tu capacidad de lucha y el número de personajes disponibles, podrás desbloquear torneos más largos y más difíciles.

Así, **para desbloquear el llamado Torneo de Adeptos debes disponer de al menos 16 jugadores**. Y para conseguir el **mayor grado de dificultad, debes haber desbloqueado 29 jugadores y comprar la cápsula** de Dificultad Avanzada en la Tienda de Bulma.







Nave de Babidí

Para poder desbloquearla, **tienes que completar en primer lugar el modo Dragón con las 7 bolas de Dragón reunidas y pedirle la Nave como deseo al Dragón Shenlong**.
Una vez tengas la Nave en tu poder, encontrarás en ella **4 niveles de habilidad y dificultad variable.** A medida que vayas superando los diversos enfrentamientos y pruebas que te propone Babidí **irás consiguiendo kili, con los que podrás desbloquear nuevos personajes controlables y/o adquirir más habilidades para tus luchadores**.







¡ A COMBATIR !

Bien en el modo Entrenamiento o cuando consigues una cápsula con habilidades nuevas, recibes una explicación de cómo ejecutarlas.
El juego utiliza una nomenclatura que en ocasiones puede resultarte confusa, ya que se refiere a **P (puñetazo-■), K (patada-▲), G (protegerse-✖), E (ataque de energía-●)**.
Como ves entre paréntesis, **estas letras tienen una equivalencia con las teclas de tu mando.** Para que te resulte más fácil entender las instrucciones sobre cómo realizar las distintas habilidades especiales, verás que nosotros **te damos las combinaciones necesarias** de teclas ya identificadas con los botones de tu mando.
Recuerda que se trata de **combos especiales** a los que debes sumar los movimientos/golpes básicos (desplazarse, puñetazo, patada, combo puñetazo-patada, esquivar, protegerse y recarga de Ki) que aprenderás en el modo Entrenamiento y cuya ejecución no tiene ninguna dificultad.
Los primeros de nuestra guía, son los ocho con los que comienzas el juego.

GOKU

- ARROJAR RIVAL: ■+✖
- BOMBA KI: ➔ +■+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- PUÑO DEL DRAGÓN: ➔ +▲+▲+▲+●
- SUPER KAIO-KEN: ■+▲+✖
- ZANKU: ■+ ➔ +■+■+▲

GOTEN

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA 2 (Prolongado): ➔ +■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- ZANKU: ■+ ➔ +■+■+●

PICCOLO

- ANIQUILACIÓN: ■+■+▲+●
- ATAQUE ESPECIAL: ➔ +■+■+■+ ➔ +■+●
- ONDA DESTRUCTIVA: ■+■+■+■+●
- RANMA: ➔ +▲+▲+▲+●
- VUELTA DEMONÍACA: ■+✖

GOHAN

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA 2 (Prolongado): ➔ +■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- PUÑO DEL DRAGÓN: ➔ +▲+▲+▲+●
- ZANKU: ■+ ➔ +■+■+●



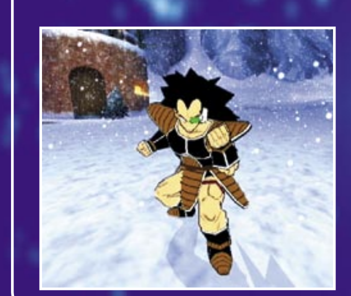
KRILIN

- DISCO:
  ■+■+←+ +■+●
- KAME-HAME-HA:
  ■+■+■+■+●
- GOLPE VALIENTE:
  ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO:
  ■+✖
- ZANKU:
  ■+➔+■+■+●



RADITZ

- AÑO EXCITANTE:
  ▲+▲+➔+▲+▲+●
- DOMINGO DOBLE:
  ■+■+■+■+●
- LUNES DE DINAMITA:
  ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURACIÓN DEL DÍA:
  ■+✖
- TRITURACIÓN SABATINA:
  ■+➔+■+■+●



TEN-SHIN-HAN (Tien)

- AÑO EXCITANTE:
  ▲+▲+➔+▲+▲+●
- DOMINGO DOBLE:
  ■+■+■+■+●
- LUNES DE DINAMITA:
  ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURACIÓN DEL DÍA: ■+✖
- TRITURACIÓN SABATINA:
  ■+➔+■+■+●



TRUNKS (Niño)

- ARROJAR: ■+✖
- ATAQUE DESTRUCTOR: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- CAÑÓN CAZADOR: ■+■+■+■+●
- DOBLE CACERÍA: ■+➔+■+■+●
- FULGOR ENERGÉTICO: ➔+■+■+■+■+●

A continuación te mostramos los distintos combos de lucha que puedes realizar con todos los personajes desbloqueables del juego, que son unos cuantos. Toma buena nota y conviértete en el mejor guerrero, ¿vale? Empezamos por el Mundo Dragón (Dragon Mode / Modo Historia).

ANDROIDE 16

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- INFIERNO:
  ➔+■+➔+■+■+●
- LANZAR PUÑO:
  ■+■+➔+■+■+●
- MUERTE POR EL CUELLO:
  ■+✖
- SPLASH:
  ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURACION DEMONÍACA:
  ■+■+▲+●



ANDROIDE 17

Desbloqueo: venciéndole con Piccolo

- BARRIDA POR SORPRESA:
  ■+✖
- CAMPANA DE PODER:
  ■+■+■+■+●
- CAMPO DE ENERGÍA:
  ■+➔+■+■+●
- GOLPE DE ENERGÍA:
  ▲+▲+➔+▲+▲+●
- PODER DE LA ESTRELLA CAÍDA:
  ➔+■+■+■+■+●



ANDROIDE 18

Desbloqueo: venciéndole con Krilín

- BARRIDA POR SORPRESA:
  ■+✖
- CAMPANA DE PODER:
  ■+■+■+■+●
- CAMPO DE ENERGÍA:
  ■+➔+■+■+●
- GOLPE DE ENERGÍA:
  ▲+▲+➔+▲+▲+●
- PODER DE LA ESTRELLA CAÍDA:
  ➔+■+■+■+■+●



DOCTOR GERO (ANDROIDE 20)

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- ABSORCIÓN DE PODER: ⬅+●
- BARRIDA: ■+✖
- CAÑÓN PRECISO: ➔+■+■+■+■+●
- FUERZA: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- ONDAS DE FOTONES: ■+■+■+■+●



CELL (CÉLULA)

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- ATAQUE ESPECIAL: ■+■+▲+●
- BOMBA ESPIRITUAL: ➔+■+➔+■+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- LAZO: ■+✖
- LLUVIA DE PODER: ▲+▲+▲+➔+▲+●
- RADAR: ➔+▲+▲+▲+●



FREEZER

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- BOLA ASESINA: ➔+■+■+■+■+●
- BOLA MORTAL: ➔+■+■+■+▲+●
- CAÑÓN MORTAL: ■+■+■+■+●
- DANZA MALIGNA: ➔+▲+▲+▲+●
- METEORO: ■+✖
- PESADILLA: ▲+▲+➔+▲+●



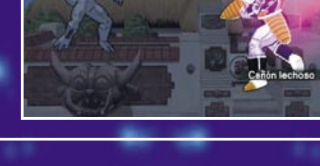


GINYU

Desbloqueo: venciéndole en Namek con Vegeta

- CAMBIO DE CUERPO: ➔+■+■+■+▲+●
- CAÑÓN DE LECHE: ■+■+■+■+●
- GOLPE DE GINYU: ■+✖
- LLUVIA PARMESANA: ➔+■+■+■+■+●
- PODER TRITURADOR: ▲+▲+➔+▲+●





NAPPA

Desbloqueo: venciéndole con Vegeta

- ATAQUE GIGANTE: ▲+▲+▲+▲+●
- BOMBAZO DX: ■+■+■+■+●
- CAÑONAZO: ➔+■+➔+■+■+➔+■+●
- MEGATON: ■+✖
- TORMENTA: ■+■+▲+●



KAIBYTOSHIN

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- ARROJAMIENTO NOBLE: ■+✖
- ENERGÍA SAGRADA: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- GOLPIZA MAJESTUOSA: ➔+▲+▲+▲+●
- LLUVIA DE ENERGÍA: ➔+■+■+■+■+●
- ONDA DE SHOCK: ■+■+■+■+●



REECOME

Desbloqueo: venciéndole con Goku

- ANIQUILADORA: ■+■+■+■+●
- BOMBA DE RACUN: ➔+▲+▲+▲+⬅+▲+●
- MAGNUM: ▲+▲+▲+➔+▲+●
- MAX VULCAN: ■+■+▲+●
- PATADA DE RACUN: ➔+■+➔+■+■+➔+■+●
- SUPER-BARRIDA: ■+✖



GOHAN (NIÑO)

Desbloqueo: derrotando a Célula (consumiendo como condición su última vida) con Gohan (adulto)

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- MARTILLAZO DE VELOCIDAD: ■+■+▲+●
- MUERTE INSTANTÁNEA: ➔+■+■+▲+●
- RANMA: ▲+▲+←+▲+●



SAIYAMAN

Desbloqueo: vence a Célula la primera vez que lo veas con Gohan (adulto)

- CARNAVAL JUSTICIERO: ➔+▲+▲+▲+●
- DEVASTACION JUSTICIERA: ▲+▲+➔+▲+➔+▲+●
- DINAMITA JUSTICIERA: ■+✖
- LUZ JUSTICERA: ➔+■+■+■+■+●
- PATADA JUSTICIERA: ■+■+▲+▲+●
- PUÑO JUSTICERO: ■+■+■+■+●



TRUNKS DEL FUTURO

Desbloqueo: vence a Vegeta con Trunks (niño) en Namek

- ATAQUE DEVASTADOR: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- ATAQUE QUEMADOR: ➔+■+■+■+■+●
- CAÍDA RÁPIDA: ■+✖
- CAÑÓN CAZADOR: ■+■+■+■+●
- ENERGÍA FULGURANTE: ➔+■+■+■+■+●
- METEORO: ➔+▲+▲+▲●



YAMCHA

Desbloqueo: vence a Nappa con Tien (Ten-shin-han)

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- COLMILLO DEL LOBO: ➔+▲+▲+▲+●
- COLMILLO DESPEDAZADOR: ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO DEL TIGRE: ■+✖
- ZARPAZO DESGARRADOR: ▲+▲+➔+▲+▲+●



HERCULE (MR. SATÁN)

Desbloqueo: vence al Monstruo Bu (gordo) con Saiyaman

- ATAQUE DESTRUCTIVO DE SATÁN: ■+➔+■+■+●
- BOMBA: ■+✖
- PATADA DINAMITA: ▲+▲+▲+●
- PUÑETAZO GIRADOR DE SATÁN: ■+■+■+■+●
- UN REGALO PARA TI: ▲+▲+➔+▲+➔+▲+●
- ULTRA DINAMITA: ➔+▲+▲+▲+●

VEGETA

Desbloqueo: venciéndole con Goku en Namek

- GALICK: ■+■+■+■+●
- GOLPIZA FINAL: ■+➔+■+■+●
- LUZ FINAL: ■+■+▲+▲+●
- LLUVIA DE METEORITOS: ➔+■+■+■+■+●
- METEORO: ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURADORA DE NARIZ: ■+✖

VIDEL

Desbloqueo: vence a Super Bu (con Gohan absorbido) con Mr. Satán (Hercule)

- DISPARO DE LEOPARDO: ■+➔+■+■+●
- GOLPE DE OSO: ■+✖
- PATADA DE ÁGUILA: ■+■+■+■+●
- VUELO DE HALCÓN: ➔+▲+▲+▲+●





Dentro del Mundo Dragón (Dragon Mode / Modo Historia) cabe también la posibilidad de realizar fusiones, cumpliendo unos requisitos previos y acercando a los personajes implicados y pulsando ■ + ■ + ▲ + ▲ + ●. Los personajes que resultan de las mismas y sus combos de lucha son:

GOTENKS

Fusión entre Goten y Trunks. Se realiza de forma automática al llegar en el Mundo Dragón a la Cámara Hiperbólica del Tiempo.

- CAÑÓN VICTORIOSO: ■+➔+■+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- MISILES MORTALES: ➔+■+■+■+■+●
- PASTEL DE PLASMA: ■+✖
- ROSQUILLAS GALÁCTICAS: ➔+■+■+■+▲+●
- ULTRA MISILES PERFECTOS: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- SUPER-KAMIKAZE FANTASMAL: ▲+▲+➔+▲+➔+▲+■+●

GOKULE

Fusión entre Goku y Hercule (Mr. Satán) Consigue la cápsula breakthrough para Goku y/o para Hercule y cuando convoques de nuevo al Dragón Shenlong, pídele el deseo de obtener a Gokule.

- ATAQUE DE GOKULE: ■+➔+■+■+■+●
- BOMBA MILAGROSA: ■+✖
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- DINAMITA DE DRAGÓN: ➔+▲+▲+▲+●
- ULTRA-BOMBA ESPIRITUAL: ➔+■+■+■+▲+●
- RAYO: ▲+▲+➔+▲+●

KIBITOSHIN

Es Kai Supremo con su poder de ataque incrementado (+ 115%). Consigue la cápsula Beakthrough para el personaje Kai Supremo y cuando convoques de nuevo al Dragón Shenlong, pídele el deseo de obtener a Kibitoshin.

- ARROJAMIENTO NOBLE: ■+✖
- ENERGÍA SAGRADA: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- GOLPIZA MAJESTUOSA: ➔+▲+▲+▲+●
- LLUVIA DE ENERGÍA: ➔+■+■+■+■+●
- ONDA DE SHOCK: ■+■+■+■+●







TIENCHA

Fusión entre Ten-shin-han y Yamcha. Consigue la cápsula breakthrough para Ten-shin-han o Yamcha y cuando convoques de nuevo al Dragón Shenhlong, pídele el deseo de obtener a Tiencha.

- COLMILLO VOLEY DE LOBO: ➔+■+■+■+▲+●
- DODO-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- IMPACTO DE MOLINO: ■+✖
- MARTILLAZO DEL COLMILLO DEL LOBO: ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO DE SIRIUS: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- PUÑETAZO DEL COLMILLO DEL LOBO: ➔+▲+▲+▲+●

VEGETTO

Fusión entre Goku y Vegeta. Cuando Kai Supremo te hable de los pendientes Potara, ve hacia éste para que te los dé. Avanza hasta Vegeta y dale uno de ellos.

- ARROJAMIENTO DEL DRAGÓN: ■+✖
- CADENA SURFEADORA: ➔+■+■+■+■+●
- CAÑÓN ESPIRITUAL: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- DRAGÓN BUCEADOR: ➔+▲+▲+▲+●
- ESPADA ESPIRITUAL: ➔+■+■+■+▲+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- VOLUNTAD ESPIRITUAL: ■+➔+■+■+●







Y por último, pero no menos importante, y para terminar de desbloquear a todos los personajes, puedes abrir más personajes si juegas en la Nave de Babidí. Pelea duro y conseguirás de esta manera tener a tu disposición a todos los personajes controlables del juego. ¡¡Ánimo, que no son tantos!!

DABURA

Desbloqueo: consigue 100 kili en la Nave de Babidí o venciéndole con Goku en el Modo Dragón

- DANZA DE ODIO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- DESTRUCCIÓN MALIGNA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- DISPARO DEL INFIERNO: ■ + ■ + ●
- TORMENTA INFERNAL: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- TORNADO MALIGNO: ■ + ✖
- VOLUNTAD DEMONÍACA: ■ + ▲ + ✖



SUPER BUU

Desbloqueo: consigue 2.400 kili en la Nave de Babidí

- ARROJAMIENTO MALIGNO: ■ + ✖
- DEVASTACIÓN ENFERMIZA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- LLUVIA SORPRESA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- VICE-COLOREADOR: ➔ + ▲ + ■ + ■ + ■ + ●

-VICE-GOLPE: ■ + ■ + ➔ + ▲ + ▲ + ●



PEQUEÑO BUU

Desbloqueo: consigue 2.400 kili en la Nave de Babidí

- ARROJAMIENTO DESVANECEDOR: ■ + ✖
- BOLA DESVANECEDORA: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- CHOQUE LOCO: ■ + ■ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- ESPINA ASESINA DEMENCIAL: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- GOLPE SALVAJE: ➔ + ▲ + ■ + ■ + ■ + ●
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●



MONSTRUO BUU

Desbloqueo: consigue 1.200 kili en la Nave de Babidí

- ARROJAMIENTO FELIZ: ■ + ✖
- CAÑÓN DE LA INOCENCIA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- DANZA INOCENTE: ➔ + ▲ + ■ + ■ + ■ + ●
- EL DISFRUTE DE COLOREAR: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- GOLPE INOCENTE: ■ + ■ + ➔ + ▲ + ▲ + ●

Consiguiendo 10.000 kili en la Nave de Babidí, puedes conseguir la cápsula para poder hacer absorciones. Para realizar una absorción, pulsa: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●. Después de ejecutar este combo, Majin Buu absorberá a uno de los siguientes personajes, siempre y cuando no estés luchando contra ellos e incorporará los golpes que te describimos a continuación.

1. MONSTRUO BUU CON TIEN-SHIN-SHAN Y YAMCHA ABSORBIDOS

-La potencia de ataque disminuirá en un 15%.

- BOLA ESPIRITUAL: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAÑÓN DE KI: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- COLMILLO DE LOBO: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- GOLPE DE VOLEY: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●

2. MONSTRUO BUU CON FREEZER ABSORBIDO

-La potencia de ataque permanece igual.

- BOLA MORTAL: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- RAYO MORTAL: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

3. MONSTRUO BUU CON CÉLULA ABSORBIDO

-La potencia de ataque se incrementa en un 5%.

- BOLA MORTAL: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- CAMPO DE ENERGÍA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

4. MONSTRUO BUU CON VEGETA ABSORBIDO

-La potencia de ataque se incrementa en un 10 %.

- ARMA GÁLICA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- DESTRUCCIÓN FINAL: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●

5. MONSTRUO BUU CON GOTENKS ABSORBIDO

-La potencia de ataque se incrementa en un 15%.

- ATAQUE KAMIKAZE FANTASMA: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- CAÑÓN VICTORIOSO: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

6. MONSTRUO BUU CON GOHAN MÍSTICO ABSORBIDO

-La potencia de ataque se incrementa en un 20%.

- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- SUPER KAME-HAME-HA: ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●

007 EVERYTHING OR NOTHING (Parte 1)

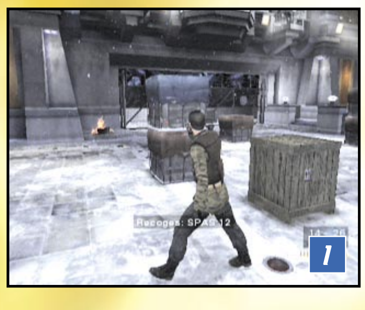
Su nombre es Bond, James Bond. ¿Hace falta decir algo más? Enfúndate el esmóquin, carga tu pistola y lleva contigo esta guía, porque vamos a sumergirnos en otra misión secreta.

Misión 1: Zona Cero

Siendo un agente del MI6 no esperarías empezar de otra forma ¿no? Nada más tomar el control de Bond, **tendrás que pegar tu espalda a la columna** y acabar con los terroristas que andan cerca. Ten paciencia entonces y **espera unos segundos** antes de volver a entrar en acción, mientras los bandos se hacen migas el uno al otro. Cuando una escenita muestres cómo un proyectil del Harrier vuela parte del muro que te rodea, sal y empieza a repartir plomo. Tu objetivo es **recuperar el maletín** que hay en mitad de la plazoleta. **Usa las cajas y columnas para cubrirte** de tus enemigos y no dudes en recoger los numerosos **chalecos** que hay repartidos a cada paso **(1)**.

Con el maletín en tu poder, **aniquila al soldado que ha aparecido en una de las terrazas** armado con un lanzamisiles muy malo para tu salud **(2)**.

Además, una vez despejado dicho balcón, puedes llevar a cabo el **primero de los dos "Momentos Bond"**. **Usa el rapel** y sube por la pared hasta entrar dentro del edificio. Coge de la pared el **lanzamisiles** y la **munición** y sigue hacia la derecha para **enfrentarte cara a cara con el Harrier**. Cúbrete tras una de las columnas y no pares de lanzar cohetes contra él, mientras te mueves de un lado a otro. Te bastarán **4 impactos** para hacer que huya con el rabo entre las "alas". Si esperas unos segundos en el sitio verás cómo la plazoleta es ocupada por un par de **vehículos blindados (3)** y varios soldados enemigos. Busca algunos **cohetes** al fondo del pasillo y aprovecha tu posición elevada para hacerlos saltar por los aires. Baja hasta la zona de combate y **centra tu atención en el cañón** instalado en la esquina del fondo. Usa el lanzacohetes para destruirlo y elimina a los malos que bajen por la pared de la izquierda **(4)**. Finalmente, **sal por el agujero abierto** en uno de los muros.


1

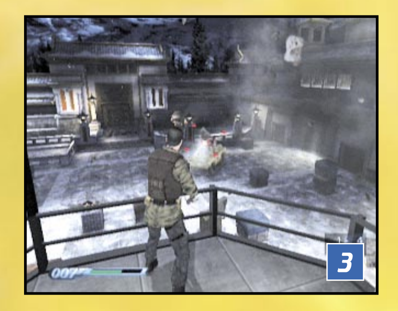
MOMENTOS BOND

1. DERRIBADO
Acaba con el tipo que tiene el lanzacohetes y que se encuentra en el balcón y luego sube hasta donde está con la ayuda del rapel.

2. CONTRA LA PARED
Usa tu ametralladora para acabar con todos los soldados que descienden en cuerda junto al cañón antiaéreo antes de que consigan llegar al suelo.

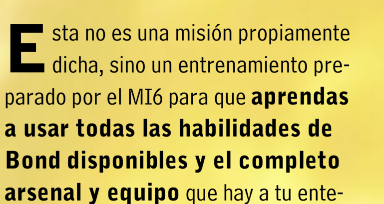


2


3

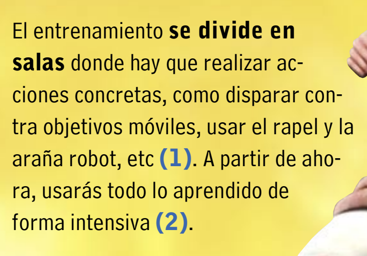

4

Misión 2: Entrenamiento MI6



Esta no es una misión propiamente dicha, sino un entrenamiento preparado por el MI6 para que **aprendas a usar todas las habilidades de Bond disponibles y el completo arsenal y equipo** que hay a tu entera disposición.

El entrenamiento **se divide en salas** donde hay que realizar acciones concretas, como disparar contra objetivos móviles, usar el rapel y la araña robot, etc **(1)**. A partir de ahora, usarás todo lo aprendido de forma intensiva **(2)**.





1

2



ARMAS

- **Desert Eagle:** lenta de cadencia de tiro pero letal en cortas y medias distancias. Lástima que su munición escasee tanto.


Desert Eagle

- **P99:** la pistola estándar y la que usarás cuando ya no te quede nada más. Es poco potente, pero bastante precisa y te sacará de un apuro en más de una ocasión.
- **MP5k:** una de nuestras favoritas por la velocidad con la que escupe plomo. Será una de las más usadas durante el juego.
- **SIG 552:** una de tus mejores amigas. Tan potente como la AK-47, pero mucho más rápida disparando. Ideal en casi todas las situaciones "delicadas".
- **AK-74:** una maravilla en media distancia por su tremenda potencia. Además, muchos de tus enemigos la llevan consigo, por lo que no te faltará munición.


AK-74

- **Pistola de dardos:** úsala cuando no puedas o no quieras acabar con la vida de un enemigo. Recomendada para momentos en los que el sigilo es fundamental.
- **Lanzacohetes AT-420:** lo máximo en potencia, aunque también en lentitud a la hora de recargar. Debes estar muy seguro de que darás en el blanco, pues tras un disparo quedas "vendido" durante unos instantes.
- **Dragunov:** el rifle de precisión que necesitas para acertar entre ceja y ceja a los enemigos más lejanos. La usarás poco, pero cuando lo hagas verás lo eficaz que resulta.


Dragunov




Misión 3: Un Largo Descenso









Tras colocar un pequeño explosivo y hacerlo estallar te encontrarás **colgado en la fachada del enorme laboratorio**. Desciende hasta el suelo y observa tu objetivo: **colar un explosivo con la chimenea del fondo**. Pero antes tendrás que librarte de un buen grupito de enemigos.

Usa las paredes para ponerte de espaldas y **recurre al movimiento de la "salida sorpresa"** para eliminar a la mayoría. Si usas el rápel en la cornisa de la pared de la izquierda, conseguirás llegar hasta una **Dragunov (1)**. Úsala para eliminar a los pocos enemigos que queden abajo y luego baja para colar, finalmente, el explosivo en el conducto indicado. Una nueva explosión tendrá lugar y será **hora de saltar otra vez por la fachada (2)**.

Desciende hasta el fondo del todo y podrás **colarte de nuevo en el edificio en llamas**. Acaba con los dos tipos que te esperan dentro y con el que cuelga de una cuerda en la fachada y luego **ve hacia la ventana** del fondo a la derecha. La **mesa** que hay sjunto a ella puede ser tumbada para **proporcionarte cobertura** de la lluvia de plomo que te caerá desde el otro lado del ventanal, además de consistir en un **nuevo momento Bond**. Elimina rápidamente a los soldados que descenderán con cuerdas hasta tu altura (agachándote tras la mesa y saliendo rápidamente) y **salta al vacío**. Abajo te esperan dos guardias y luego una nueva caída, que te llevará hasta el nivel inferior. Detrás de una de las mesas ardiendo encontrarás un **chaleco**. Cógelo, ve hacia la derecha y sal al exterior a toda pastilla para **pulsar el interruptor** que hay en la pared de la izquierda **(3)**. Con ello activarás unos **chorros de vapor** que aturdirán a los enemigos que se te echarán encima en ese momento. Acaba con ellos y **pulsa luego el botón que hay sobre la tubería de la derecha (4)**.

Así apagarás el fuego que hay en la cornisa de ese nivel, aunque llamarás la atención de más enemigos **(5)**, uno de ellos armado con un lanzacohetes (dentro de las oficinas). **Usa una granada para eliminarlo** y luego salta por la cornisa hasta el nivel inferior.

MOMENTOS BOND

1. MÁS PRECISIÓN
Recoge la Dragunov que encontrarás en la zona elevada de la izquierda, en el primer nivel en el que aterrizas. Tendrás que usar el rápel para llegar hasta allí.

2. BUSCA COBERTURA
Cuando te introduzcas por primera vez en el edificio, vuelca la mesa para encargarte de los soldados que aparecen tras el cristal sin recibir mucho daño.

3. AL BAÑO MARÍA
Utiliza los controles de los aliviadores de vapor del primer tejado. Los controles se encuentran en el lateral.

4. POROS ABIERTOS
Es hora de "calentar" un poco el ambiente. Abrasa a tus enemigos usando las salidas de vapor que hay en la última de las terrazas. Los controles están en la pared de la izquierda.

5. DESTROZOS
Dispara al suelo de cristal de la plataforma en la que aterrizas justo al final del nivel. Con ello eliminarás a un guardia enemigo.

Misión 4: Persecución Ferroviaria

Para ir tras el tren en el que se llevan a la doctora, **puedes optar por un estupendo todoterreno o una veloz moto**. Nosotros te recomendamos esta última, ya que te será mucho más fácil llegar sano y salvo hasta el tren al que persigues.

Una vez escogida la montura, no tienes más que **pisar el acelerador a fondo** y estar atento a los enemigos que se te echen encima. **Usa en cada momento el arma que mejor se adapte a la distancia** de tu objetivo y procura no chocar demasiado contra los obstáculos **(1)**. Tras un corto trayecto, te pondrás a la misma altura que el tren. En ese momento, **usa alguna de las rampas** que llevan hasta la vía y persíguele pisando a fondo. No dudes en destrozar sus defensas a misilazo limpio para luego acercarte todo lo posible a él. Al finalizar la fase, **deberás estar completamente pegado a él** si quieres acabar de una pieza **(2)**.





MOMENTOS BOND

1. DERRIBA EL HELICÓPTERO
Nada más salir del túnel del principio, toma la cuesta que hay en el borde izquierdo. Acabarás derribando un helicóptero al final de este camino alternativo.

2. BONITO SALTO
En la zona en que se derrumban los pilares, salta por la rampa a toda velocidad.

3. HASTA LA VÍA
Toma a toda pastilla la primera de las rampas que conducen a la vía por la que circula el tren.

Misión 5: Una Vieja Amistad

En el **interior del tren**, tu primer encuentro con los guardias debería ir como la seda si no haces ruido y los pillas por la espalda. Luego, **destruye los 6 ordenadores** de tu alrededor **(1)**. Sigue hasta el **cuarto vagón** mientras te deshaces de varios soldados más (coge el **chaleco** del segundo vagón). Aquí tendrás que **usar la visión térmica**. Con ella verás a tus adversarios y podrás despacharlos en la oscuridad **(2)**. El nivel continúa así durante varios vagones más, (escóndete tras las cajas de los rincones) hasta llegar al vagón de cabeza, donde te espera un viejo conocido: **Tiburón**.





MOMENTOS BOND

1. EN SILENCIO
Tienes que superar cada uno de los 4 primeros vagones del tren en el que viajas sin ser detectado en ningún momento por los malos. Si lo consigues, desbloquearás los correspondientes "momentos Bond de este nivel.

Tiburón

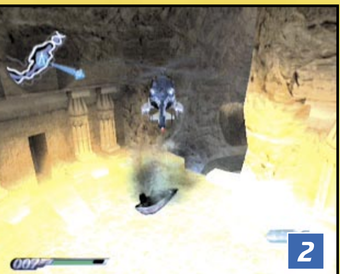


Antes de nada te conviene saber que es invulnerable a tus ataques físicos (no podrás usar armas). Así que tendrás que buscar otra táctica para librarte de tan simpático "amigo". Aléjate de él unos metros y observa cómo el cafre agarra una de las cuatro columnas que hay a tu alrededor y la arranca de cuajo para lanzártela a la cabeza. En ese momento, corre hacia él rodeándole e intenta esquivarlo (no pasa nada si no lo consigues) y líate a puñetazos. A base de golpes, conseguirás que retroceda hasta que haga contacto con los rayos que salen de la "columna" que medio ha arrancado. La descarga eléctrica lo dejará completamente K.O. y a ti respirando tranquilo. No ha sido tan difícil de vencer, ¿verdad?.

Misión 6: Tormenta de Arena

Cambiamos de transporte para surcar por el aire los cañones que nos rodean. **No pierdas de vista el mapa** de la esquina superior izquierda: te ayudará a tomar la ruta más adecuada **(1)**. Serás atacado por helicópteros, barcazas y puestos de defensa aérea. Para los enemigos voladores usa los **misiles dirigidos**, y para los terrestres, cambia el modo de ataque y usa las **bombas** para hacerlos añicos. Antes de lanzar la descarga, **calcula la parábola** que trazará la bomba si quieres dar en el blanco **(2)**. Tras un par de minutos de ataques, aparecerá en escena el **helicóptero del general**. Te toca salir detrás de él a toda pastilla. Centra tu atención en **esquivar los obstáculos** que encontrarás a tu paso **(3)** y ni te molestes en lanzarle misiles, ya que usará bengalas para alejarlos de él (hazlo tú también). Después tu enemigo aterrizará en su base secreta. **La "fortaleza" tiene tres torreones** que no dejan de lanzarte misiles. Usa las bengalas para neutralizarlos y no dejes de disparar misiles. Acierta un par de veces a cada torreón para hundir la base.







MOMENTOS BOND

1. AL AGUA
Derriba el primer puente colgante que veas utilizando un misil para que los vehículos que hay sobre él se precipiten al vacío.

2. HUNDE EL BARCO
Tienes que hacer saltar por los aires con una bomba la barcaza que encontrarás en las cercanías del acueducto.

3. SIN UN RASGUÑO
Pasa por el boquete que abre el general en una de las paredes del templo sin rozar en ningún momento los bordes de piedra.

- **Granadas:** no tendrás la oportunidad de usarlas muchas veces, pero te serán de gran utilidad si las haces rebotar en las paredes.
- **SPAS 12:** la reina absoluta en las cortas distancias. Basta un solo disparo para tumbar a cualquier enemigo de un plumazo.



ARMAS DE LOS COCHES:

- **Misiles:** no sólo son realmente potentes sino que, además, están guiados una vez el objetivo es localizado y fijado. Útiles en casi cualquier circunstancia.
- **Ametralladoras:** sólo las usarás contra motoristas, ya que resultan demasiado poco contundentes para nuestros propósitos.
- **Mini-coches:** como los de juguete y por control remoto, pero con un láser incluido. Gracias a su pequeño tamaño, son ideales para colarse por sitios estrechos.
- **Cortina de humo:** te servirá para entorpecer la visión de tus perseguidores, aunque poco más.
- **Electroimán:** si aciertas a un coche con esta extraña arma, conseguirás que reduzca la velocidad sensiblemente.



- **Ácido:** se suelta por la parte trasera y hará que el caucho de las ruedas de tus enemigos se derritan como un polo en pleno agosto.

ARMAS DE LAS MOTOS:

- **Lanzallamas:** consiste en enormes llamaradas que saldrán a ambos lados de la moto para derretir los neumáticos de los vehículos de tus enemigos.

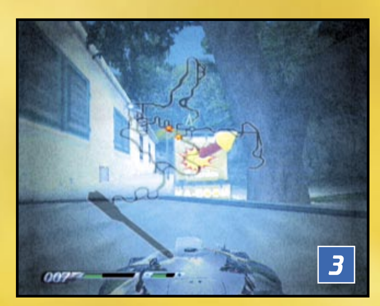


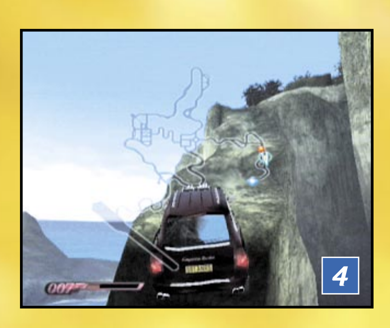


Misión 7: Serena St. Germaine


1


2


3


4

No te quejarás del "pedazo" de todoterreno que han puesto en tus manos ¿no?.
Lánzate de cabeza a por el vehículo que te está cosiendo a "misilazos". Utiliza tus armas para hacerlo saltar por los aires en un segundo **(1)** y luego **usa el mapa para llegar al lugar indicado**. Una vez allí, baja del todoterreno y entra la casa **(2)**. Con la nueva información facilitada por la geóloga, lánzate con tu Cayenne de nuevo a la carretera. Si sigues adelante por el camino que te llevó hasta la casa, enseguida **te toparás con un par de blindados** con los que no es recomendable meterse. Da media vuelta y **busca en el mapa el modo de llegar hasta el pueblo**. Debes tener presente que debes llegar hasta tu nuevo destino sin ser visto. Lo mejore es **usar el modo de camuflaje** que Q ha instalado en el coche. Te hará indetectable durante unos segundos, pasados los cuales, tendrás que esperar a que se cargue la batería antes de poder volver a usarlo. Llegarás a una plazoleta en la que una escena te mostrará cómo un par de jeeps bloquean el único paso posible. En lugar de hacerlos saltar por los aires (algo que llamaría ligeramente la atención), **busca el edificio que te han mostrado** dirigiéndote unos pocos metros hacia el este. Aparca donde está la señal luminosa y **activa el coche por radio control**. Haz que suba por la rampa del edificio de enfrente **(3)** y que luego se cuele por el conducto de ventilación de la derecha (tras abrirlo **usando el láser** con el que va equipado). Ya sólo te queda **"darle fuego" a las cajas de cohetes y petardos** que hay en el interior y esperar a que el espectáculo pirotécnico llame la atención de los enemigos que te bloqueaban el paso. Cuando pasen de largo, continúa tú camino.
Con la geóloga ya a bordo, lánzate a la carrera siguiendo sus indicaciones y haciendo saltar por los aires a todos los que se crucen en tu camino. Tras varios minutos de persecución, **te toparás frente a frente con un gigantesco blindado**. No dudes ni un segundo y lánzate por el **hueco abierto en el muro** que hay enfrente de ti para aterrizar, tras unas espectacular escena, en una cornisa de piedra. Da marcha atrás hasta que ya no puedas más y acelera a fondo. Con la velocidad adecuada, **saltarás por encima del abismo** y llegarás hasta el otro lado **(4)**. Ahora ya sólo te queda llegar al **hotel** y entrar en él por la "puerta de atrás".

MOMENTOS BOND

1. DESPISTANDO
Usa el mini coche para atraer a la patrulla que bloquea uno de los caminos dentro del pueblo.

2. GIRO INESPERADO
Permanece atento a las instrucciones de Serena. Cuando te diga que sigas recto (tercera orden), verás dos jeeps bloqueando el camino. Dos metros antes hay un hueco a la izquierda por el que evitarlos.

Misión 8: Vértigo

Antes de que la cosa se ponga fea, **échale un vistazo a los nuevos juguetitos que Q te ha proporcionado**.
Luego, camina con cuidado por el túnel que se abre ante ti y disponte a despachar a varios soldados. **Usa las cajas para parapetarte** y atacarlos con rápidas salidas y no tendrán ninguna oportunidad contra ti **(1)**. Sigue adelante y verás un **ascensor** inutilizado a tu derecha. Recuerda su posición para más adelante y **usa luego el rápel** en la abertura que tienes al fondo. Aniquila al soldado enemigo que se descolgará justo delante de ti y luego el **chaleco** que hay en el rincón de la izquierda.
Sigue subiendo usando el rápel y llegarás a una sección del túnel con **vagonetas** y de bastante longitud. Al fondo te espera un tipo armado con un lanzacohetes que puede hacerte polvo si te descuidas. **Empuja la segunda vagoneta y corre tras ella** para acabar con él. Luego, sigue por la izquierda para dar con **dos posibles caminos**. Escoge el que hay enfrente y **activa la visión térmica** para llegar hasta el final de este oscuro túnel y hacerte con un **AT-420** (tendrás que acabar con algún que otro soldado) **(2)**.
Regresa sobre tus pasos hasta la **bifurcación** y ahora toma el otro camino. Elimina al tipo que hay justo colgado encima de ti y luego **usa la pistola rápel** para subir otro trecho más. Sal a la pasarela de la izquierda y te verás las caras con otros tres soldados y dos más junto a la antena del fondo. Acaba con ellos (a los dos últimos les vendría bien probar tu lanzacohetes) y luego **destroza la antena**. Unos metros más adelante, encontrarás una sala con el **control del suministro eléctrico** de la mina. Olvídala de momento y sigue adelante, subiendo y despejando la zona de enemigos hasta dar con el **transmisor de 003** encima de una mesa.
Regresa a la sala mencionada y coloca el transmisor en el panel del fondo. Por último, "sólo" tendrás que **llegar hasta el elevador** que viste hace poco inoperativo mientras despachas a una docenita de soldados enemigos.


1


2

MOMENTOS BOND

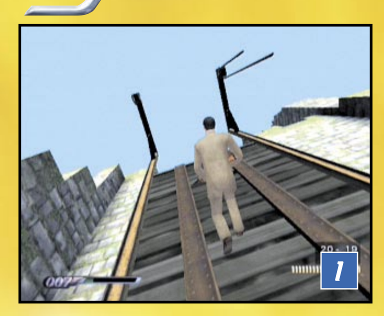
1. CON SIGILO
Coge por sorpresa al primero de los guardias con los que te topas y elimínalo en silencio.

2. MÁS ARMAMENTO
Coge el lanzacohetes que hay al final del túnel oscuro en el que tienes que utilizar la visión nocturna.

3. DÉJALOS MUDOS
Revienta la antena de transmisiones usando el lanzacohetes.

4. REPONTE
Justo antes de usar el rápel para llegar hasta la pasarela que frente a la antena, usa una araña robot para que pase tras los tablones y llegue hasta un pequeño arsenal.

Misión 9: La Torre en Ruinas





Espera a que el guardia que se dirige hacia ti se dé media vuelta para eliminarle en silencio. Luego despacha a su compañero, coge la **ametralladora** del banquillo de la izquierda y el **chaleco** del rincón de la derecha y sal al exterior.
Tu objetivo es **llegar hasta la parte superior de las ruinas**, pero para eso tendrás que lidiar con un buen montón de enemigos. **Usa las paredes derruidas para cubrirte** y espera siempre a que se acerquen ellos a ti, no al revés. Especial atención merece el tipo que hay apostado en la ventana del fondo, a que va equipado con un lanzacohetes. Acércate a él, siempre a cubierto, y espera a que dispare. Mientras que recarga, sal de tu escondite y acribíllalo a balazos. Con la zona ya despejada, **sube usando el rápel, por encima del elevador** de madera del lado derecho **(1)**. Continúa hacia la izquierda y encárgate de 4 ó 5 enemigos más. En la caseta de piedra donde se encontraba el tipo del **lanzacohetes** encontrarás, además de dicha arma, una **Dragunov** con la que liquidar a los soldados que te esperan ahora en la zona inferior. Desciende un poco y busca en el lado derecho una **estructura de madera con una caja y botón**. Púlsalo y luego déjate caer por el hueco que ha abierto la caja. **Pulsa el nuevo botón** a tu izquierda y sigue a la vagoneta hasta ver cómo choca contra un portón de acero y vuelca toda su explosiva mercancía. Aléjate unos metros y **dispara contra la dinamita** para volar por los aires la puerta y seguir adelante **(2)**.

MOMENTOS BOND

1. COMO UNA SOMBRA
Acaba con los dos guardias que hay frente a ti al empezar la misión pillándolos por la espalda y usando una llave de estrangulamiento.

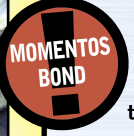
2. ¡SSSHHHHHHH!
Elimina en silencio y usando una llave por la espalda a los dos soldados que vigilan la compuerta de salida de la edificación donde empiezas el nivel.

3. ESCALADA INESPERADA
Al salir del edificio donde empiezas, mira a la derecha usando tu sentido Bond y verás en la pared del fondo un sitio donde subir con el rápel y donde te esperan varios ítems.

4. CORNISA DE PIEDRA
Cuando subas por encima del elevador estropeado (con el rápel), haz que una araña explore la rampa de piedra de la pared derecha.

Misión 10: Muerte de un Agente

Tras el fatal desenlace de 003, baja por la escalera de tu izquierda librándote de varios enemigos. Cuando llegues junto a tu compañero, te proporcionará información con su último aliento.
Da media vuelta y continúa por los pasillos hasta que salgas a una zona más amplia. Coge el **chaleco** de encima de la mesa y **pega la espalda a la pared** que hay junto a ella. Espera a que los enemigos del fondo se acerquen y elimínalos. Luego sube a la pasarela de madera y **cuélate por el agujero** del suelo hasta las catacumbas. Usando la visión térmica **busca la salida** en unos pasillos algo enrevesados. Procura **seguir las tuberías de color amarillo** y encontrarás la salida en breve aunque, eso sí, tendrás que repartir bastante plomo.
De vuelta en la pasarela de madera, **tira de la palanca** que hay en uno de los extremos para abrir la compuerta del fondo (debes hacerlo cuando "tranquilices" el ambiente). Saldrán 4 soldados más, pero si **usas las cajas y vagonetas para cubrirte** no te darán problemas (y si te queda munición del AT-420, mejor). Cruza la compuerta y observa la escena.
Tendrás que lanzarte al vacío en pos de la atractiva geóloga. Céntrate en **esquivar las rocas (1)**, cornisas y pasarelas durante el descenso y olvida a los enemigos que se entretendrán disparándote. Al final todo saldrá a pedir de boca.



1. MENOS TRABAJO
Al empezar, suelta una araña robot y avanza hasta un hueco de la pared izquierda. Cuélate por él y acaba con varios soldados.

2. UNA AYUDITA
Busca un AT-420 en las catacumbas. Usa el visor térmico para ver algo.

3. ELIMÍNALOS DE GOLPE
Antes del precipicio, dispara a los barriles de color claro de la izquierda cuando haya malosos cerca.

4. PRIMERA EXPLOSIÓN
Verás una cornisa de color claro con dos tipos sobre ella. Usa el sentido Bond para disparar a los explosivos del lado izquierdo.

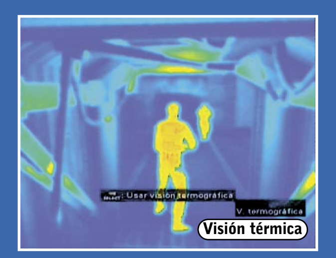
5. REACCIÓN EN CADENA
Tras el Momento anterior, verás unos barriles en una plataforma junto a otro enemigo. Dispara contra ellos.

6. POR LOS PELOS
Casi al final, hay un hueco estrecho por el que pasar. Si elijes esta opción conseguirás el último Momento.

• Escopeta: útil contra motoristas y en distancias cortas, pero poco más. No la usarás mucho.
• Cohetes: aunque no tienen un sistema de guiado infalible, te serán de gran ayuda contra los jeeps y el resto de motoristas.


Cohetes

ARTILUGIOS ESPECIALES:
• Rapel: un artilugio que te permitirá subir y bajar por paredes casi como Spiderman. Absolutamente imprescindible.
• Visión térmica: ideal para las zonas en las que apenas hay luz. Tus enemigos resaltarán como tubos de neón.


Visión térmica

• Monedas explosivas: pequeños explosivos con forma de moneda que causarán ligeros daños en su reducido radio de acción:
• Monedas estroboscópicas: dejará temporalmente ciegos a tus enemigos gracias al fogonazo de luz que producen.
• Monedas EMP: muy útil para desactivar cámaras de seguridad. Todos los objetos electrónicos en su radio de acción quedará inutilizado.


Monedas EMP

• Arañas: arácnidos robots que, gracias a su pequeño tamaño, pueden colarse en sitios realmente estrechos, como conductos de ventilación. Pueden llevar una carga explosiva.
• Nano-traje: te permitirá ser invisible durante un escaso periodo de tiempo. No hace falta que te expliquemos las ventajas que eso trae ¿verdad?.

Misión 11: Demostración de Fuerza


1


2


3

4

Pues sí, **vas a tener la oportunidad de pilotar un tanque**. Empieza por destrozar de un cañonazo el jeep que te corta el paso. Durante los siguientes minutos tendrás que "limitarte" a **disparar con la ametralladora y el cañón** a todo lo que se te cruce por el camino, ya que el camino está prefijado y no podrás hacer nada por cambiarlo. Contra los jeeps y demás vehículos rápidos deberías optar por la ametralladora, debido a su mayor cadencia de fuego y la velocidad con la que puedes apuntar. Lo mismo es aplicable contra los helicópteros de combate **(1)**. Pero **si se te cruza en el camino un blindado tu única opción es el cañón**, aunque deberás afinar la puntería pues tarda bastante en recuperarse entre disparo y disparo **(2)**. Tras dejar el pueblo hecho migas, acabarás llegando a una gasolinera donde te verás rodeado por un buen montón de vehículos, tanto aéreos como terrestres. Tu mejor opción es **disparar con el cañón al deposito de color claro** que hay a la derecha. La enorme explosión acabará con todos tus enemigos en un abrir y cerrar de ojos **(3)**.
Después de dejar a la geóloga en su casita, cambiarás de montura y **podrás catar la nueva Triumph** que Q te ha preparado. **Usa el mapa para dirigirte al aeropuerto** (tienes un tiempo limitado) y usa tanto los misiles como el lanzallamas y escopeta para deshacerte de las motos y jeeps que se te echen encima. Una vez en el lugar donde te espera el avión, **acelera a tope y dispara sin parar** para llegar sano y salvo hasta la "panza" de la nave y meterte en ella antes de que se acabe la pista de aterrizaje **(4)**.

MOMENTOS BOND

1. ABRIÉNDOTE PASO
Revienta de un cañonazo la puerta que hay tras el primero de los jeeps que te encuentras por el camino.

2. GRAN EXPLOSIÓN
Cuando llegues a la gasolinera y te veas rodeado de tanques, jeeps y un helicóptero, dispara al deposito de color claro que hay en el lado derecho de la instalación.

3. AHORRA MUNICIÓN
Acaba con los tipos que hay después de las enormes escaleras por las que subes en la primera parte del nivel, disparando a los barriles explosivos que hay entre ellos.

4. ATAJANDO
Nada más montarte en la moto, pasa por la rampa y luego gira a la derecha hasta que veas en el lado derecho y tras una curva, un camino más oscuro que lleva a un atajo. Úsalo en tu favor.

5. COMO EN LAS PELIS
Justo antes de llegar al aeropuerto, salta por la rampa que forma un camión aparcado a la entrada.

Misión 12: Caos en Mardi Gras



Vuelve el **Aston Martin** y con mejoras. Tu primera misión es **dirigirte al lugar donde se supone te espera tu contacto**. Sigue el mapa y llegarás sin problemas. La siguiente parte consiste en **llegar al punto marcado** en el tiempo dado y guardar el coche en la parte de atrás de un camión. Si no andas con cuidado, te resultará complicado.
Lleva entonces el camión a la fábrica que Diavolo tiene en la ciudad y apárcalo en el lugar indicado. **Coloca el transmisor en el vehículo** de la derecha y vuelve al tuyo para sacar el Aston Martin. Observa el poco **tiempo** que marca el reloj de la aparte superior porque eso es lo que tienes para alcanzar a la limusina y neutralizarla. Pisa a fondo el acelerador **(1)** y usa el mapa para ir a por él. La única opción para detenerla es **usar primero el electroimán (2)**. Conseguirás que aminore lo suficiente como para adelantarla con cierta comodidad. **Usa el ácido** con (L1) y observa cómo se le deshacen las gomas de los neumáticos en cuestión de segundos, quedando así a tu entera merced.

1

2

MOMENTOS BOND

1. ¡CORRE, CORRE!
Nada más hablar con Mya por teléfono, sal del aparcamiento y gira a la derecha hasta que veas una señal luminosa que indica hacia la izquierda. Ve hacia la derecha y coge el atajo que hay entre los edificios..

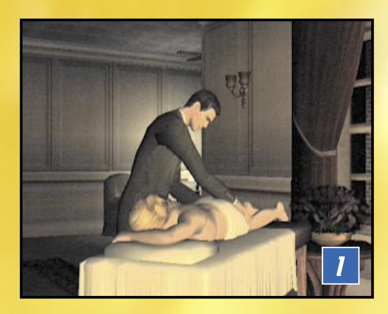
2. OCULTA EL COCHE
Llega justo a tiempo para meter el Aston Martin en el camión de Diavolo.

3. A TRAVÉS DE...
Al abandonar a fábrica, pasa a toda velocidad con el coche por el tubo que hay en la salida para aterrizar en el interior de un edificio.

4. PARA A TU ENEMIGO
Detén a la limusina usando el ácido disuelve-caucho con el que va equipado tu coche.

Misión 13: El Kiss Kiss Club

Aparecerás en la entrada del club. Si pruebas a entrar por la **puerta principal** verás que no eres bienvenido así que habrá que probar otra cosa.
En el extremo opuesto del patio verás una **ventana** abierta de par en par. **Usa el rápel** en ella y cuélate en el edificio. Agáchate y **acércate a la señorita** tumbada sobre la camilla para hacerle un masaje **(1)**. Sal en silencio por la puerta y ve a la izquierda. Camina con sigilo y atraviesa la puerta para dirigirte a la **sala de control** del fondo (no bajes aún por las escaleras). Si pillas a tus enemigos por sorpresa te será más fácil. Despejada la estancia, pulsa el **botón** del panel de control para abrir una puerta en el piso de abajo. Baja las escaleras y coge antes de seguir adelante un **chaleco** de detrás del mostrador de la izquierda.



Cruza la puerta del fondo del corredor y observa la escena.
No te líes a balazos y **anda agachado** hacia el extremo izquierdo de la barra tras la que te ocultas. Allí hay un **mecanismo** que, una vez accionado, acabará con tres de tus enemigos de un plumazo. Luego aniquila al resto y busca el ascensor de uno de los extremos de la sala. **Sube a la segunda planta** y ve hacia la izquierda mientras disparas un poquito.

Entra en la **sala VIP** y coge de la mesa la **tarjeta de acceso (2)**, para luego dirigirte al otro extremo de la planta y coger de encima de unas **cajas** una **batería** para tu **sistema de camuflaje**.
Baja en el ascensor y en cuanto veas que se te echan encima un grupo de maloso, sube de nuevo en el ascensor. Ahora podrás aniquilarlos desde la barandilla del segundo piso para bajar cuando esté tranquila la cosa. Ve al **escenario**, coge una **batería** del lado derecho y luego cruza la puerta de la izquierda con la tarjeta. Acaba con los dos tipos que hay en un interior y examina el rincón de la derecha para dar con una **puerta secreta** que da a un pasillo donde acaba el nivel.

MOMENTOS BOND

1. PLACERES
Dale un masaje a la señorita que hay en la habitación por la que te cuelas en el club.

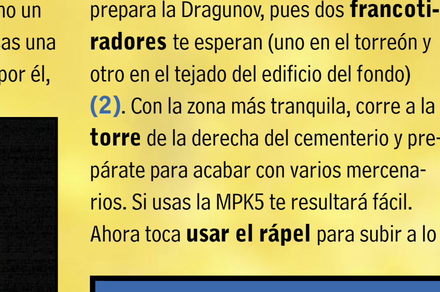
2. SIN BALAS
Cuando te tiendan la emboscada en el bar, acaba con alguno de los malos soltando el sistema de iluminación sobre ellos. Pulsa la palanca que hay en el extremo izquierdo de la barra del bar.

3. ¡ABAJO!
Tira a base de disparos a los dos primeros tipos que asomen su cabeza a la barandilla del segundo piso del bar.

Misión 14: Al Borde de la Muerte

Camina de frente y en silencio para **pegar la espalda a la pared** de la izquierda. Asómate a la esquina y aniquila a los dos tipos que hacen su ronda más adelante **(1)**. Continúa de frente, encárgate de otra "parejita" y coge la **Dragunov** de la lápida de la derecha. Continúa hacia la casa de la izquierda y prepárate, pues saldrán de ella varios enemigos. Entra y busca en el lado derecho un **conducto de ventilación**. Si usas una de las **arañitas** de Q para colarte por él, llegarás a un **chaleco antibalas**. Examina la puerta del otro extremo del pasillo y verás que necesitas una llave. Sal y prepara la Dragunov, pues dos **francotiradores** te esperan (uno en el torreón y otro en el tejado del edificio del fondo) **(2)**. Con la zona más tranquila, corre a la **torre** de la derecha del cementerio y prepárate para acabar con varios mercenarios. Si usas la MPK5 te resultará fácil. Ahora toca **usar el rápel** para subir a lo alto del torreón, donde encontrarás la **llave** y un **chaleco**. Baja y dirígete a la casa para abrir la puerta que lleva al interior. **Activa la visión térmica** y sube hasta lo alto mientras limpias la casa. Coge un **chaleco** del fondo y sal al balcón. Con la Dragunov en mano, busca en el edificio del fondo una **caja de fusibles roja.** Destrózala de un balazo y conseguirás otro objetivo. Ya sólo te queda llegar allí en compañía de varios "amiguitos".







1. MANTENLA CERRADA
Impide que los enemigos que se encuentran en la base del torreón consigan abrir la puerta de metal de la derecha.

2. PROTECCIÓN
Utiliza la araña en el hueco que verás en la pared del hall de la primera casa en la que entras.

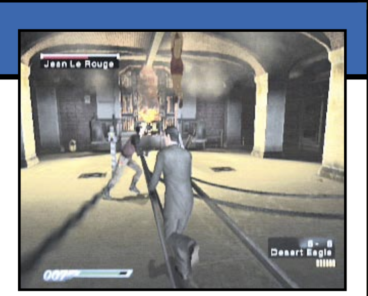
3. ABRIENDO CAMINO
Dispara a los fusibles y destrúyelos utilizando para ello la ayuda de tu Dragunov.

4. SPIDERMAN
Acaba con el francotirador subiendo por la pared (con el rápel) y a base de puñetazos.

5. EXPLOSIÓN
Haz que explote uno de los barriles de color claro que verás en la estancia donde te enfrentas al malvado Max para que le hiera.

6. REMATA LA FAENA
Repite la misma acción que en el momento anterior, pero con el segundo grupo de barriles que descubrirás en el escenario.

Max



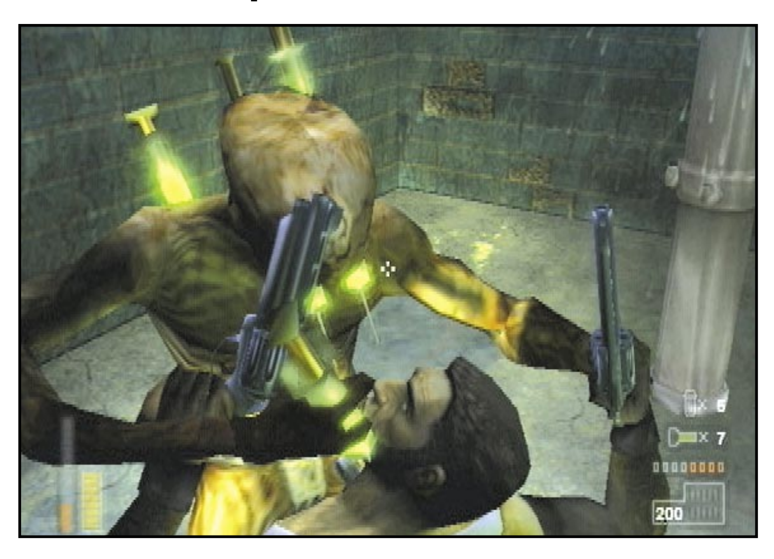
Antes de liberar a la señorita tendrás que vértelas con uno de los esbirros más peligroso de Diavolo. Este impresentable va armado con una ballesta que dispara distintos tipos de flechas, desde las normales hasta explosivas. Además, posee una resistencia al plomo que lo hace irritablemente incomodo de matar, así que ármate de paciencia.
Lo primero es pulsar el botón que hay en mitad de la estancia para parar el mecanismo que conduce a nuestra amiga al horno. Luego sólo tienes que esperar quieto a que Max asome el careto para lanzarle una buena ración de balazos. Eso sí, no permanezcas parado más de dos segundos o serás presa fácil de sus flechas. La estrategia está en no dejar de correr, pararte durante unos instantes en cuanto se ponga a tiro para soltar ráfagas cortas, mientras aprovechas los chalecos que hay repartidos por toda la sala.
Si eres un poco precavido, no te costará nada acabar con él, dado la generosa ración de oportunidades que tienes de recuperar la salud.

Compañía **Midway** | Género **Acción** | Fecha prevista **4 de mayo**

Escapa de un infierno de disparos y monstruos

THE SUFFERING

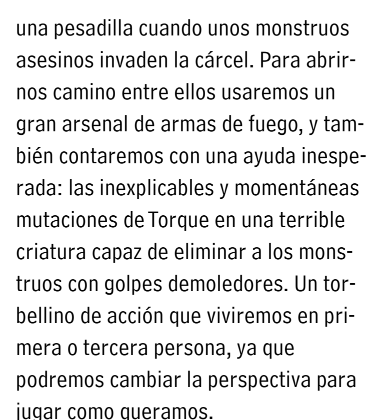
Seres sobrenaturales están asesinando a guardias y prisioneros, extrañas apariciones te acosan y sólo cuentas con tus armas de fuego para escapar. Sabías que acabar en la cárcel sería horrible, pero esto es demasiado...



Los juegos que más nos han asustado (*Project Zero*, la saga *Silent Hill*...), han dado tanta o más importancia a los puzzles y los toques de aventura como a la acción. Pero la cosa comenzó a cambiar estas navidades con *Ghosthunter*, una decidida apuesta por los disparos, y pronto dará un giro definitivo con *The Suffering*, juego que intentará hacernos gritar de miedo, eso sí, mientras mantenemos el dedo pegado al gatillo.

EL PROTAGONISTA ES TORQUE, un prisionero condenado por un terrible y misterioso crimen que se verá envuelto en una pesadilla cuando unos monstruos asesinos invaden la cárcel. Para abrirnos camino entre ellos usaremos un gran arsenal de armas de fuego, y también contaremos con una ayuda inesperada: las inexplicables y momentáneas mutaciones de Torque en una terrible criatura capaz de eliminar a los monstruos con golpes demoledores. Un torbellino de acción que viviremos en primera o tercera persona, ya que podremos cambiar la perspectiva para jugar como queramos.

Y si el desarrollo apostará por la acción, la responsable de asustarnos será la agobiante atmósfera. El laberinto de oscuras salas y pasillos de la prisión puede ocultar monstruos agazapados tras cada esquina. Y la luz tendrá un papel importante, ya que si no dosificamos las pilas de linterna, algunos combates sólo serán iluminados por los fogonazos de los disparos. Detalles como los cuerpos destrozados de los pobres diablos que han caído en manos de los monstruos o las apariciones sobrenaturales que tienen relación con el pasado de Torque, pondrán la guinda a un título que pretende ser tan emocionante como aterrador.



LA CLAVE | **Atmósfera opresiva, una historia aterradora, mucha acción... Con estos ingredientes, *The Suffering* puede dar en el clavo.** | **PRIMERA IMPRESIÓN**

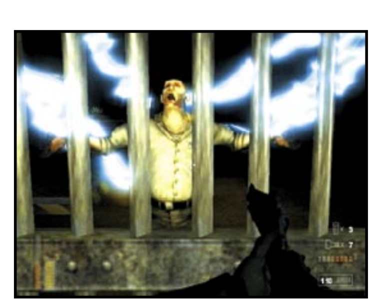




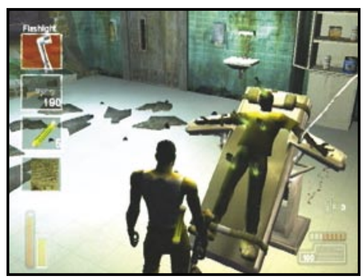


Criaturas horribles invaden la prisión en la que cumple condena el "prota". Prepárate para disparar sin pausa...

Para acabar con las criaturas que infestan la cárcel dispondremos de armas de fuego.



Siniestros espectros nos irán dando las claves del pasado de Torque. Una historia apasionante.



El juego estará lleno de detalles aterradores, como los prisioneros y guardias asesinados.

Compañía **Atari** | Género **Juego de rol de acción** | Fecha prevista **Marzo**

La unión definitiva de videojuegos y anime

.HACK//INFECTION

Se acerca la primera entrega de una saga de rol que nos invitará a explorar un universo virtual llamado "The World". Una aventura que vendrá acompañada por un DVD de anime en el que se profundiza en el argumento del juego.





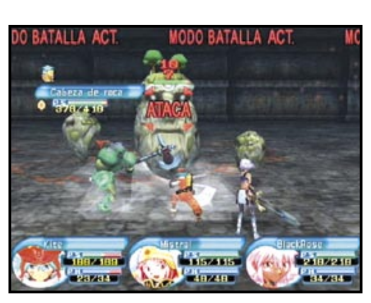
Tras triunfar en tierras japonesas, está a punto de llegar a España *.Hack//Infection*, el primero de una saga de cuatro juegos de rol que destacan por su original historia. El protagonista de esta "macro-aventura" es un adolescente llamado Kite, que tiene una afición muy especial: conectarse al juego de ordenador llamado "The World", un mundo virtual de ambientación medieval. Pero las cosas se complican cuando un amigo suyo queda en coma en la "vida real" al morir su personaje en el juego. A partir de ese momento, Kite investigará en "The World" para descubrir qué ocurre.

A lo largo de la aventura visitaremos infinidad de lugares y hablaremos con muchos personajes (que, en la ficción del juego, serán otros jugadores conectados a "The World").

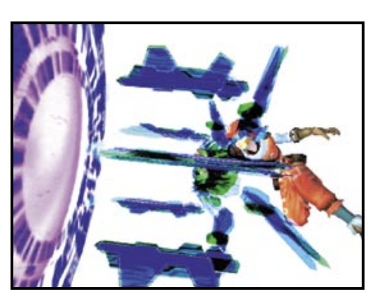
EL "MEOLLO" DEL JUEGO ESTARÁ EN LA EXPLORACIÓN de mazmorras plagadas de monstruos y tesoros. Los combates serán en tiempo real y podremos formar equipo con otros dos personajes a los que daremos órdenes. Otra nota original será la necesidad de consultar los e-mails que nos mandarán los otros personajes de "The World", para encontrar pistas indispensables para avanzar.

Todo ello con un diseño de personajes realmente atractivo y una estética que combina la ambientación "mágico-medieval" de "The World" con los elementos tecnológicos, como la capacidad de Kite de reescribir el código de sus enemigos virtuales gracias a ataques especiales. La sorpresa final será el DVD que acompañará al juego, y que incluirá dos capítulos de anime en los que se muestran las peripecias de Kite en el mundo real. Una propuesta que tiene todas las papeletas para enganchar a la legión de jugadores de PS2 aficionados al anime.

LA CLAVE	Rol de acción con un desarrollo clásico, pero su original historia y la inclusión de capítulos de anime pueden traer aire fresco.	PRIMERA IMPRESIÓN	MB 



El desarrollo estará centrado en los combates en tiempo real en mazmorras repletas de enemigos.


El argumento nos convertirá en un adolescente que explora un videojuego llamado "The World".



Dentro de este mundo virtual conocerá a muchos otros "jugadores" con los que hará equipo.

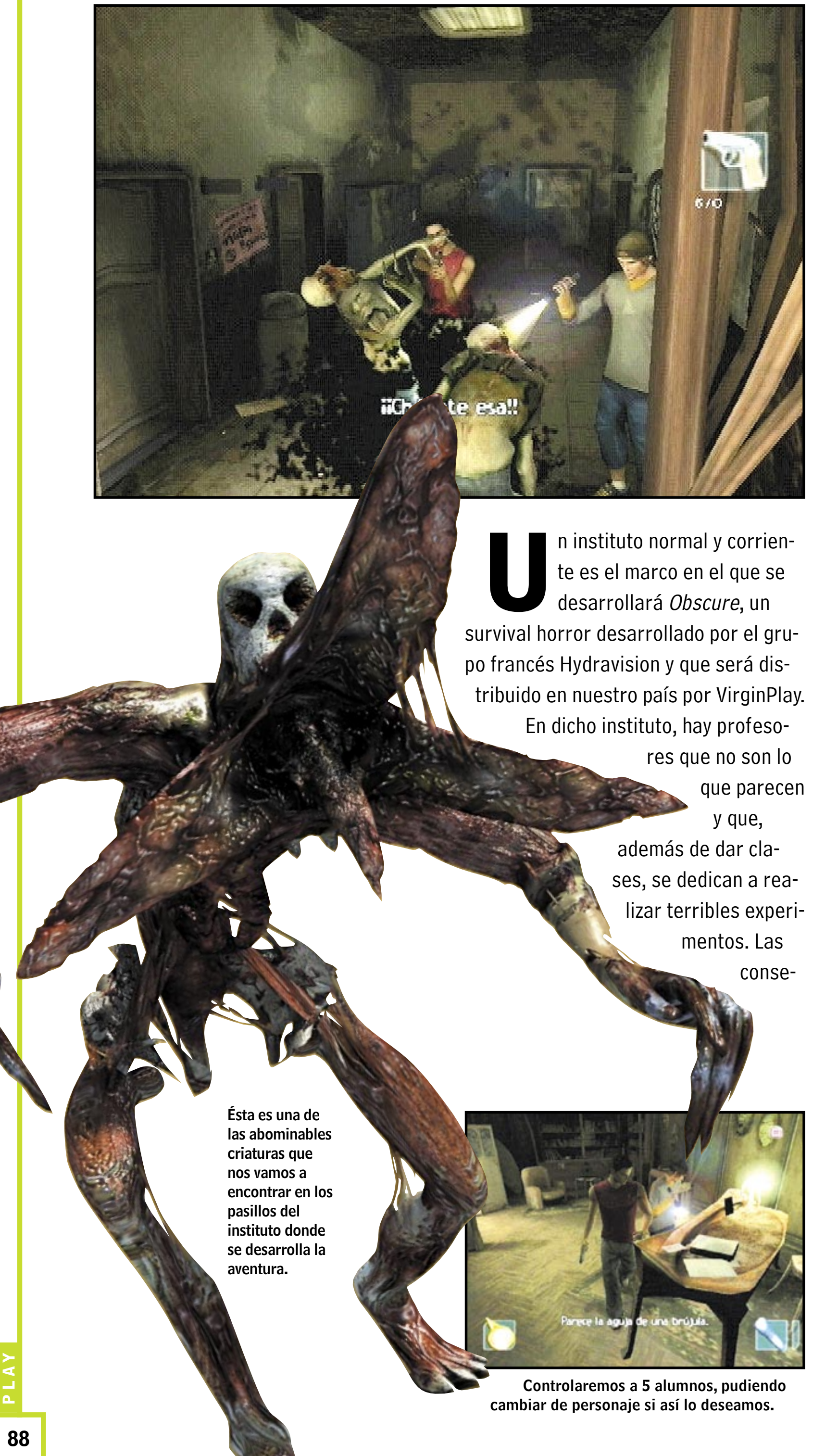

Este es el aspecto de Kite cuando juega a "The World". Sus aventuras en el "mundo real" las veremos en los capítulos de anime del DVD que se incluye con el juego

Compañía **Virgin Play** | Género **Survival Horror** | Fecha prevista **7 de mayo**

"Mamá, no quiero ir a la escuela..."

OBSCURE

Inspirado claramente en el cine de terror adolescente norteamericano, en *Obscure* tendremos que ayudar a sobrevivir a cinco alumnos en un instituto en el que están sucediendo cosas muy extrañas...





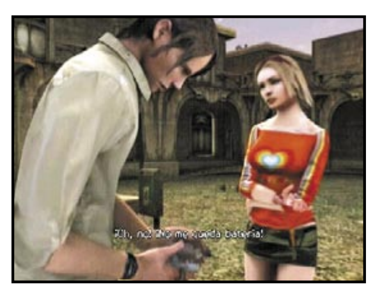
Un instituto normal y corriente es el marco en el que se desarrollará *Obscure*, un survival horror desarrollado por el grupo francés Hydravision y que será distribuido en nuestro país por VirginPlay. En dicho instituto, hay profesores que no son lo que parecen y que, además de dar clases, se dedican a realizar terribles experimentos. Las consecuencias de estas prácticas serán fatales, ya que desembocarán en la llegada de terroríficas criaturas que harán estragos entre los estudiantes.

NOSOTROS TOMAREMOS EL CONTROL DE CINCO de estos alumnos. Controlándolos de manera alternativa, tendremos que llegar hasta el fondo de este misterio explorando todos los rincones del enorme instituto (aulas, biblioteca, jardines, sótanos...), recogiendo objetos, resolviendo puzzles y acabando con todos los horribles engendros que nos encontremos. Pero mucho cuidado con los monstruos, ya que irán cubiertos por un "aura oscura" que les hace invulnerables y que sólo se disipará si les iluminamos con la linterna antes de dispararles.
No obstante, lo más original de *Obscure* es que, cuando vayamos acompañados por otro personaje controlado por la CPU, un amigo podrá asumir su control, resolviendo así las situaciones de forma cooperativa. Esta opción y la cinematográfica ambientación de *Obscure* (inspirada en películas como "The Faculty") sin duda le colocarán entre los mejores Survival Horror del momento.

LA CLAVE Con una lograda ambientación y un desarrollo que incluye puzzles, acción y toques cooperativos, *Obscure* puede llegar muy alto. **PRIMERA IMPRESIÓN**  MB

Ésta es una de las abominables criaturas que nos vamos a encontrar en los pasillos del instituto donde se desarrolla la aventura.

Controlaremos a 5 alumnos, pudiendo cambiar de personaje si así lo deseamos.



La ambientación está inspirada en films como "The Faculty". Además, llegará traducido y doblado.



En algunos momentos nos acompañará otro personaje, controlado por la CPU o por un amigo.

Aventuras en el universo de Everquest

CHAMPIONS OF NORRATH

Las tierras de Norrath se encuentran en serio peligro. Sus habitantes necesitarán la ayuda de valientes héroes dispuestos a darlo todo en este juego de rol de acción en el que, además, podremos cooperar con otros tres amigos.

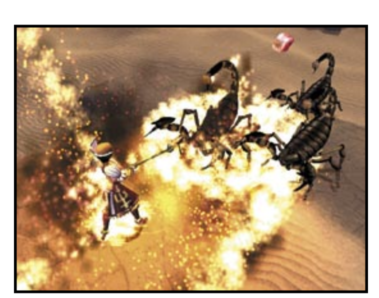


Una devastadora horda de goblins está invadiendo el bosque de Kelethin. Sus habitantes, los elfos del bosque, piden ayuda a todo intrépido héroe que quiera poner su magia o su espada al servicio de una buena causa. Y esos valientes, cómo no, seremos nosotros...

Con esta emocionante situación arrancará *Champions of Norrath*, un alucinante juego de rol de acción que guarda muchas similitudes con la conocida serie *Baldur´s Gate Dark Alliance* (no en vano parte de su equipo de desarrollo ha participado en este juego). Así pues, preparaos para configurar a vuestro héroe eligiendo entre una de las cinco clases disponibles (guerrero bárbaro, arquero elfo, caballero elfo oscuro, mago y clérigo elfo), además de su sexo, apariencia física y principales características y atributos.

UNA VEZ CREADO NUESTRO PERSONAJE, nos lanzaremos a explorar un total de 50 niveles con un montón de misiones no lineales para resolver. Empezaremos con un equipo muy limitado, pero según vayamos avanzando conseguiremos multitud de nuevas armas y armaduras, además de obtener experiencia para mejorar a nuestro personaje. Este detalle será fundamental para poder acabar con la gran cantidad de monstruos que nos encontraremos durante la aventura. Pero lo mejor de todo es que podremos disfrutar de este entretenido desarrollo solos o en compañía de otros 3 amigos, bien a través de las partidas Online o, simplemente, usando un Multitap. Esta prometedora opción y las 100 horas de juego que le estiman sus creadores harán de *Champions of Norrath* una gran opción para todos los fans de la "espada y brujería".

LA CLAVE	Un juego de rol de acción con una ambientación "bárbara" y que promete muchísima diversión sobre todo en compañía.	PRIMERA IMPRESIÓN MB



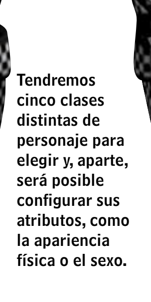
En *Champions of Norrath* nos esperan multitud de combates, con hasta 40 personajes en pantalla.



Empezaremos con un equipo y atributos limitados, pero según avancemos, los iremos mejorando.



Bajo una perspectiva isométrica, *CON* ofrecerá brillantes entornos 3D y detallados personajes.



Tendremos cinco clases distintas de personaje para elegir y, aparte, será posible configurar sus atributos, como la apariencia física o el sexo.

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Fecha prevista **Mayo**

Elige tu destino, guerrero

WAY OF THE SAMURAI 2

En tus manos estará la posibilidad de ser un samurai honorable o de convertirte en un asesino sin escrúpulos.



En *Way Of The Samurai 2* controlaremos a un experto espadachin, y podremos decidir nuestra forma de actuar: o bien ayudamos a la gente, o bien les hacemos la vida imposible.





Ambientada en el Japón del siglo XIX, esta aventura en tercera persona nos pondrá en el papel de un valiente samurai, que tendrá que buscarse la vida de la mejor manera posible en la isla de Amahara, encontrando y superando todo tipo de trabajos y pruebas. Para conseguirlo, tendremos libertad absoluta para recorrer los escenarios e interactuar con los cientos de personajes que pululan por la isla y elegir cómo tratar a esas mismas personas, lo que será crucial para el posterior desarrollo de la trama. Si decidimos socorrer a los más débiles los ciudadanos nos alabarán y, si optamos por ir sembrando el pánico, nos temerán. Pese a todo y sean cuales sean nuestras decisiones lo que no faltarán serán los combates, en los que podremos poner en práctica una gran cantidad de ataques y movimientos especiales, que dotarán a los enfrentamientos de una gran variedad y profundidad de juego.

Tanto los gráficos como la ambientación prometen estar a la altura de tan interesante desarrollo y serán el complemento ideal para un título con un original planteamiento de juego.

LA CLAVE Una propuesta distinta, que destacará por su libertad de acción y los increíbles y variados duelos a espada. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

Compañía **TDK** | Género **Acción** | Fecha prevista **Abril**

Acción "bárbara"

CONAN

Salvajes guerreros, feroces criaturas, grandiosas batallas y la brujería más aterradora se darán cita en este juego de tintes épicos.

Conan, el famoso bárbaro que ha protagonizado novelas, cómics y películas, llegará a PS2 repartiendo mandobles a diestro y siniestro en un juego de acción en tercera persona donde los feroces combates serán la nota predominante.

El juego arrancará en el momento en que la aldea natal de Conan es arrasada por una secta guerrera y nosotros, asumiendo el papel del bárbaro, debemos vengarnos acabando con estos temibles guerreros. Como es de esperar, estarán aseguradas salvajes batallas, en las que podremos manejar espadas, hachas o mazas y realizar una enorme cantidad de combos de ataque para hacer frente a los cientos de enemigos y criaturas que nos esperan. Además, también habrá sencillos puzzles (pocos, la verdad) para que no todo se reduzca a repartir "leña".

Y tranquilos, que la ambientación será uno de sus puntos fuertes y respetará al máximo el universo de Conan, incluyendo la misma banda sonora de las películas. Como diría Conan: "Por Crom, que este juego promete".



El mágico mundo de Conan, que se plasmará con todo lujo de detalles para deleite de los aficionados al personaje, es el escenario donde se desarrollará este juego de acción repleto de salvajes combates.







LA CLAVE *Conan* traerá un increíble torrente de acción épica, marcado por espectaculares combates y una estupenda ambientación. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

Sorteamos

10 juegos SOCOM II U.S. Navy Seals + Headset, 10 Adaptadores de Red para jugar online y 10 camisetas exclusivas





Para participar sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "socomplay" y entrarás en el sorteo de uno de los 10 lotes compuestos por una camiseta exclusiva, un adaptador de red para PS2 y un juego *SOCOM II* con Headset. Con este pack estás listo para disfrutar del mejor juego online en tu PlayStation 2.





BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: socomplay.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 10 mensajes, que recibirán un lote compuesto por un juego *SOCOM II* con Headset, una camiseta exclusiva y una tarjeta Ethernet.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de marzo al 16 de abril de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.







PlayStation 2

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Piratas del Caribe**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Walt Disney**
- Precio: **23,95 €**

(↓) **2. El Paciente Inglés**
(↓) **3. La vida de Brian**
(N) **4. Ciudad de Dios**
(↑) **5. Caballeros de la mesa cuadrada**
(↓) **6. ESDLA: La Comunidad del Anillo**
(N) **7. El jovencito Frankenstein**
(↓) **8. La liga de los Hombres Ext. Ed. Col.**
(N) **9. The Eye**
(N) **10. El viaje de Chihiro**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. La Liga de los Hombres Ext.**
- Género: **Ciencia ficción**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **26,99 €**

(N) **2. Piratas del Caribe**
(N) **3. Confidence**
(N) **4. Tomb Raider. La Cuna de la Vida**
(N) **5. Días de Fútbol**
(N) **6. Diablo (A man apart)**
(N) **7. Underworld**
(N) **8. American Pie 3. Menuda boda**
(N) **9. Mi vida sin mí**
(N) **10. Jeepers Creepers 2**

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) **2. Indiana Jones (Trilogía)**
(=) **3. Piratas del Caribe Ed. Esp.**
(=) **4. Alien Quadrilogy**
(=) **5. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(↑) **6. La Liga de los Hombres Ext.**
(↓) **7. La Comunidad del Anillo Ed. Col.**
(N) **8. Underworld**
(↓) **9. Matrix Reloaded**
(↓) **10. Harry Potter y la Cámara...**

■ **Embárcate en una aventura en alta mar**

Master and Commander
Al otro lado del mundo

Aunque parezca una película de piratas, con acción y barcos armados de cientos de cañones, la historia de "Master and Commander" es bien distinta. Basada en las novelas de Patrick O´Brian, viviremos junto al capitán Jack Aubrey y su tripulación una suerte de juego naval similar al gato y al ratón que su barco, el Surprise, se ve forzado a jugar con un barco fantasma que les ataca en plena mar y que casi acaba con ellos. Sólo la unión de la tripulación y el valor y los conocimientos de su capitán podrá salvarles. Después del verano saldrá otra edición cargadita de extras, aunque podían haber metido alguno ahora...

■ **Buena película, aunque no incluya ningún extra.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 21,99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano e Inglés. DTS: Castellano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- --

PELÍCULA: MB — EXTRAS: MM

■ **El Mariachi sigue buscando venganza**

El Mexicano (Érase una vez en México)

Tercera parte de esta saga que narra la historia de un mariachi (Antonio Banderas en las dos últimas películas) que busca incansable venganza contra el hombre que le mutiló y que mató a su mujer. Viajando por todo México con una funda de guitarra llena de armas, su nombre se ha convertido en leyenda... y en sinónimo de muerte.

■ **La película tiene en el reparto su mayor atractivo.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 20,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés, Italiano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Italiano.

Extras:
- Comentarios del director.
- Escenas eliminadas.
- Documentales.
- Cortometrajes.
- Tráilers promocionales.
- DVD ROM...

PELÍCULA: B — EXTRAS: MB

■ **Esta vez nos vamos de boda**

American Pie 3 ¡Menuda boda!

De nuevo tenemos que hablar de una tercera parte que completa esta trilogía humorística y que gira entorno a un grupo de amigos adolescentes. Después de centrarse un poco respecto a las anteriores entregas, dos de los protagonistas deciden casarse, lo que significa... ¡¡fiesta loca!!



■ **Humor disparatado que bebe de las comedias de los años 80.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 23,95 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés. Dolby Digital 2.0: Polaco.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés para sordos, Portugués...

Extras:
- Escenas inéditas.
- Tomas falsas.
- Charla de Stifler.
- El Ama Sado.
- Vídeo cutre de la boda.
- Diario de Hollywood...

PELÍCULA: B — EXTRAS: MB




■ Guerra entre vampiros y hombres lobo

Underworld

Existen ocultas entre la raza humana otras como vampiros y licántropos. Desde tiempos inmemoriales, ambas razas están enfrentadas por un odio eterno. Pero un intrigante plan de los licántropos que requieren de un humano y el intento de los vampiros por encontrarle antes que ellos, dan lugar a una batalla campal que tendrá resultados inesperados para ambos bandos.

■ **Acción al estilo "Blade" que hará las delicias de los amantes de la acción sobrenatural. Quieren hacer dos partes más, así que...**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Filmax
Precio: 19,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Castellano. Dolby Digital 5.1.: Inglés

Subtítulos:
- Inglés, Castellano.

Extras:
- Comentarios del director.
- Ficha técnica.
- Ficha artística.
- Tráiler.
- Spots.
- Cómo se hizo.
- Entrevistas.
- Storyboard.
- Videoclip...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB






■ Una digna heredera de "Tigre y Dragón"

Hero

Siglo III A.C. El Rey del Norte, obsesionado por convertirse en el líder del mayor imperio de una China dividida en siete reinos, promete riquezas y poder a quien le pueda librar de sus tres mayores enemigos, Espada Rota, Nieve y Cielo. Durante años nadie ha reclamado el premio, hasta que un día aparece el enigmático Sin Nombre portando las armas de los tres guerreros.

■ **Artes marciales, luchadores que vuelan, peleas a espada y una magnífica historia sirven de presentación para una buena película.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 20,99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Chino, Húngaro.

Subtítulos:
- Castellano, Chino, Húngaro, Búlgaro.

Extras
- Cómo se hizo.
- Galería fotográfica.
- Ficha técnica.
- Filmografías.
- Acercamiento a Jet Li: Cuestión de Honor-videojuego, cómo se hizo, tráiler y fotos.
- Tráilers.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: B

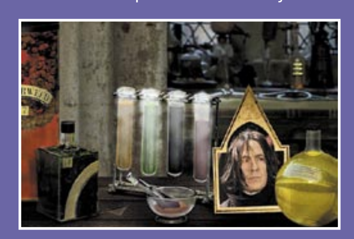
Huevos de Pascua

(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Harry Potter y la Piedra Filosofal

➔ ADMISIÓN EN HOGWARTS:
En el menú principal del disco 1, pulsa ➔ para que ilumine la lechuza. Pulsa Enter para leer la carta que le envían a Harry.



➔ DESBLOQUEAR LAS ESCENAS ELIMINADAS:
En el disco 2, ve al callejón Diagon, no te preocupes por la combinación de ladrillos: a la tercera vez se abrirá seguro. Ilumina el cartel del banco Gringotts, presiona ⬇ para iluminar la llave y pulsa Enter. Con la llave podrás entrar en el banco y sacar dinero. Ahora ve a Ollivander´s, la tienda de varitas. Allí, al igual que con los ladrillos, conseguirás tu varita a la tercera elección. Ve al Gran Comedor y entra en "las clases". Encontrarás 4 símbolos, pero no elijas ninguno. En su lugar, ve a la columna del medio e intenta iluminar la H, algo difícil pero no imposible. Cuando lo consigas, pulsa Enter para entrar. Habrás llegado a una sala en la que aguarda Fluffy, el perro con tres cabezas. Elige la flauta para entrar. Ahora tienes que seleccionar la llave adecuada, que es muy pequeñita y se encuentra en el centro de la pantalla. Si fallas se irán eliminando las que no son correctas. De esta manera llegarás hasta la Sala de Pociones. Escoge la poción amarilla del frasco redondo y conseguirás la Piedra Filosofal. Al cogerla, tendrás acceso a las escenas eliminadas de la película, dobladas y subtituladas.

■ Todos los pilotos, todos los coches, todos los circuitos.

WRC 2003

¿Te gustaría participar en la etapa final de WRC? Pues agárrate, porque la del 2003 fue la más emocionante de todos los tiempos. En este DVD cobra vida el Campeonato Mundial de Rally 2003, donde disfrutaremos de toda la temporada de WRC vista desde el interior y el exterior de los vehículos en carrera.

■ **Espectáculo de adrenalina único para los amantes de esta competición.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 23,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Alemán, Francés, Italiano...

Extras:
- Menús interactivos
- Acceso directo a escenas.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: M



■ Vuelve la pareja más dura de Los Angeles

Dos Policías Rebeldes 2

La pareja de policías interpretada por Will Smith y Martin Lawrence vuelve en una nueva aventura en la que cuentan con 72 horas para confiscar un alijo de heroína robado delante de la propia comisaría. A partir de ese momento, las persecuciones, los tiros, las explosiones y las risas estarán aseguradas.

■ **Para pasar el rato, pero mucho ojo al malo, que es Jordi Mollá.**

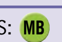
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 23,99 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés, Castellano, Polaco.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Polaco.

Extras:
- Escenas eliminadas.
- Diarios de producción.
- Vídeo musical.
- Estudio de las secuencias y Storyboards.
- Publicidad.
- Archivos...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB

Así es como se navega por la aplicación de Play2Manía

TODO PLAYSTATION 2

Primero y ante todo, no intentes usar este CD en tu PS2: no va a funcionar. La razón es que se trata de una aplicación interactiva que, introducida en tu PC, te va a permitir hacer un repaso por lo mejor de PS2. En Todo PlayStation 2 vas a encontrar juegos, comparativas, periféricos, trucos y vídeos. Y funciona así:

Este CD-ROM está desarrollado para su uso en un PC con unidad lectora de CD. La aplicación interactiva está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del PC.

➔MENÚ DE INICIO.

Tras introducir el disco en la unidad de CD-ROM del PC verás aparecer el menú de inicio. Es la ventana básica para navegar por la aplicación y éstas son sus posibilidades:

• **Juegos.** Verás una lista de 8 géneros. Pincha en el género que prefieras y pasarás al menú correspondiente.
• **Periféricos.** Verás una lista de periféricos. Si pinchas en uno se arrancará Adobe Acrobat y en pantalla aparecerá el PDF correspondiente a la comparativa. Puedes ampliar las páginas para leerlas o imprimirlas.
• **Trucos.** En esta sección encontrarás 3 grupos de letras. Si buscas un truco de un juego en concreto, selecciona el grupo de letras en el que estaría contenido el título del juego por orden alfabético. Saltará Acrobat y deberás moverte por las páginas del documento PDF hasta dar con el juego.
• **Instalar Adobe Acrobat.** Este programa es indispensable para poder visualizar las páginas de la revista, incluidas en formato PDF. Si ya lo tienes instalado en tu sistema, no es necesario que inicies una nueva instalación.
• **Nuestros 20 favoritos.** Pinchando en esta opción accederás a un menú con 10 juegos destacados. Bajo cada uno de ellos verás una llamada de Review y Vídeo. Pinchando en "Review" saltará el PDF del análisis del juego y pinchando en "Vídeo"… pues eso. Si pinchas en "Siguiente", aparecerán los otros 10 juegos. Para volver, retrocede por los menús.



• **Buscador.** Para localizar un juego, escribe su nombre completo (no te olvides del número) y después pulsa en la lupa. Si hay review o vídeo del juego, se activará la llamada correspondiente: pulsa en ella.
• **Salir de la aplicación.** Si quieres dejar de navegar por Todo PlayStation 2, basta con pulsar aquí para volver al escritorio de tu PC.

➔Lo que no debes olvidar

1. **Esta aplicación es para PC y por lo tanto, no funciona en PS2.**
2. **Instalar Acrobat, si no lo tienes instalado, para poder visualizar los PDF.**
3. **Cerrar Acrobat después de leer un PDF: no podrás abrir otro hasta que cierres el programa.**
4. **Cerrar Windows Media después de ver un vídeo.**
5. **Ver los vídeos accediendo directamente al CD-ROM si tienes problemas para visualizarlos correctamente desde la aplicación.**
6. **Copiar los vídeos al disco duro si tu lector de CD-ROM es lento.**

➔MENÚS DE GÉNEROS.

Los menús de géneros se componen de tres zonas principales: Nuestros favoritos, el listado de juegos y las comparativas. Todos los juegos tienen su correspondiente review y basta con pinchar sobre el título para que salte Acrobat y puedas leer el PDF. Para abrir otro PDF, debes cerrar previamente Acrobat.
Los juegos que tienen una claqueta a la izquierda del nombre es que tienen vídeo. Pincha sobre la claqueta para visualizarlos. Si pinchas una comparativa, se abrirá el PDF correspondiente.

➔LOS VÍDEOS.

Todos los vídeos están en formato Windows Media Vídeo. La aplicación fuerza que se arranque la versión básica de este programa, para evitar problemas de compatibilidad con los Windows Media más modernos.

• **Problemas de visualización.** Si al abrir alguno de los vídeos aprecias una rayas verticales y horizontales, puede ser debido a la configuración del hardware de tu PC. Hemos detectado problemas en las tarjetas de vídeo nVidia más modernas. Si esto te ocurriera, recuerda que puedes visualizarlos todos si abres el CD y accedes directamente a la carpeta de vídeos.
• **Descarga de códecs.** Puede ocurrir que no veas uno o varios vídeos por no tener los códecs adecuados en tu PC. Si estás conectado a Internet no es un problema, ya que el propio Windows Media se encargará de buscarlos e instalarlos por ti. Lo único que tienes que hacer es decirle que "Sí" cuando te pregunte. Si utilizas regularmente el PC, lo normal es que tengas todos los códecs.



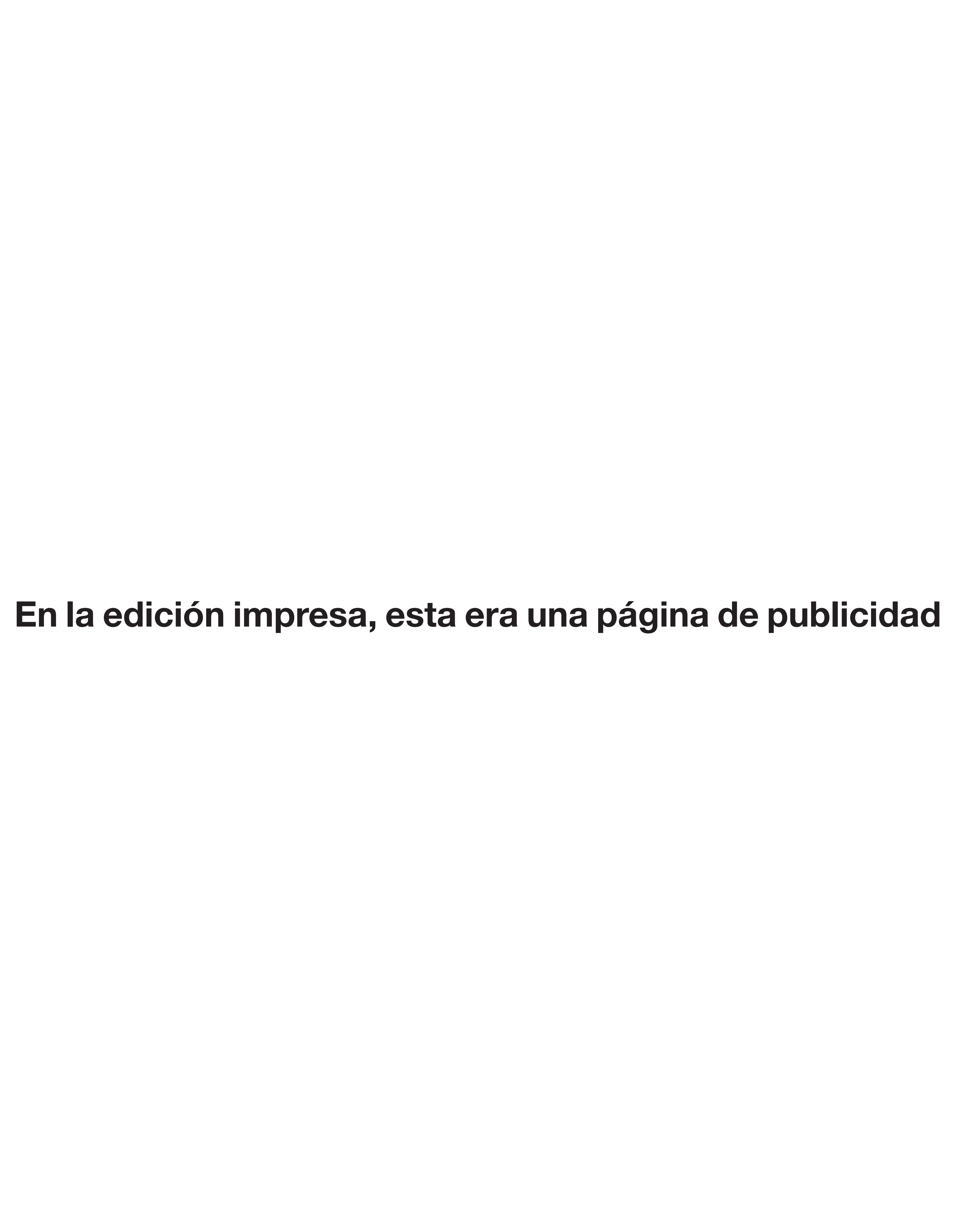
Menú Principal. Desde aquí podrás acceder a los menús de los géneros, a las comparativas de periféricos y trucos, entre otros.



Menú Géneros. Todos los juegos que aparecen en la derecha tienen su propia review, que podrás leer pinchando en el título.



Los Vídeos. Pinchando en las "claquetas" junto al título de los juegos del menú anterior, accederás a los vídeos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



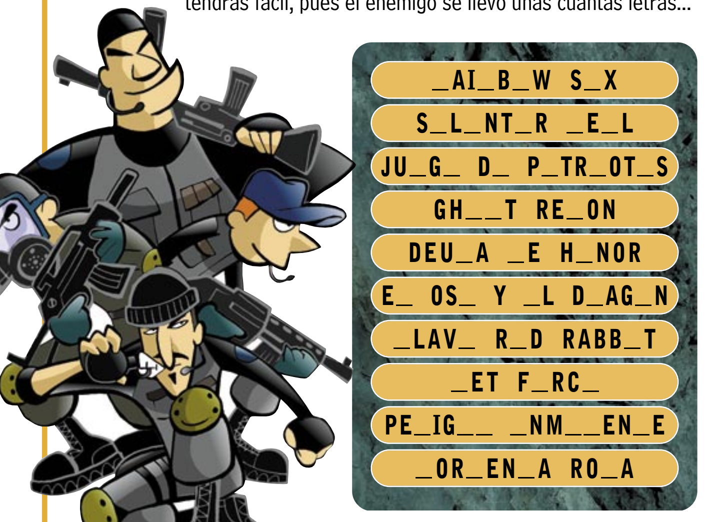
¡¡Sorteamos 10 juegos Rainbow Six 3!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play63 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Rainbow Six 3* para PS2 que Ubi Soft y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

FUGA DE LETRAS

GRACIAS A TOM CLANCY PODEMOS DISFRUTAR DE FABULOSAS AVENTURAS COMO *RAINBOW SIX*. De la mente de este novelista han salido las más fabulosas historias de espionaje y acción, que han dado lugar a películas y juegos. Descubre los nombres de 10 creaciones de este autor, aunque no lo tendrás fácil, pues el enemigo se llevó unas cuantas letras...



_AI_B_W S_X
S_L_NT_R _E_L
JU_G_ D_ P_TR_OT_S
GH__T RE_ON
DEU_A _E H_NOR
E_ OS_ Y _L D_AG_N
LAV R_D RABB_T
_ET F_RC_
PE_IG__ _NM__EN_E
_OR_EN_A RO_A

HUMOR

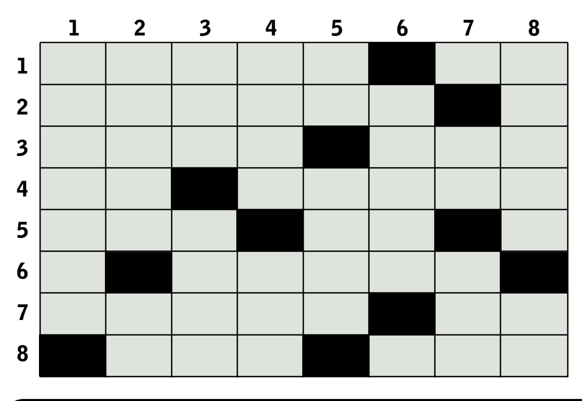






CRUCIGRAMA

HAY QUE VER EL CONTINUO AJETREO QUE TIENEN QUE SOPORTAR LOS MIEMBROS DEL COMANDO RAINBOW SIX, y es que no se arrugan aunque les pongan por delante un crucigrama "complicadillo". Demuestra ahora que eres un experto de élite en pasatiempos y que puedes con éste.



	1	2	3	4	5	6	7	8
1						■		
2							■	
3					■			
4			■					
5				■			■	
6		■						■
7						■		
8	■				■			



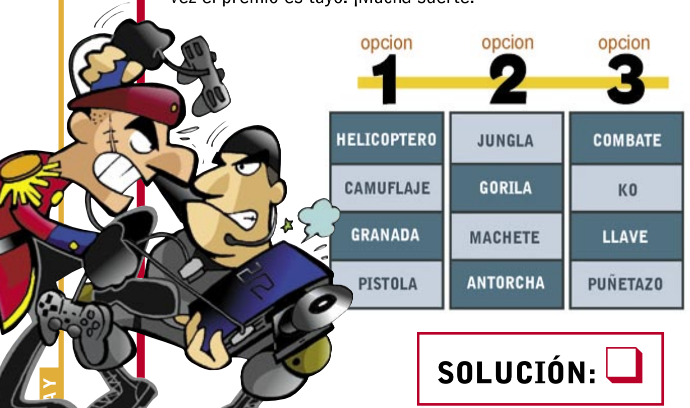
HORIZONTALES
1- Apellido de una famosa heroína del videojuego. Redondo soporte musical.
2- Transistores. Quinta letra del abecedario.
3- Elemento que atrae el hierro. En inglés, diez.
4- Matrícula de Tarragona. En ópera, composición musical para voz solista (en plural).
5- Abreviación de Isabel. En inglés, dentro. Primera vocal.
6- En informática, símbolo del disco duro. Juego de azar.
7- Manejo la masa. Negación en francés.
8- Tiempo pasado del verbo ir. Diversión a la inglesa.

VERTICALES
1- Mujer disconforme que censura.
2- Partes que nacen del tronco. Pronombre que indica posesión.
3- Canto poético. Monje superior.
4- Delgada. Siglas de "International Standards Organization".
5- Abreviación de "todo". Indica relación con la nariz.
6- Cantante británico. Letra que indica final.
7- En números romanos, cien. Siglas de "Electronic Arts". Organización de las Naciones Unidas.
8- Espesa. Preposición.

PASATIEMPO CONCURSO

¿QUÉ SABES DE *RAINBOW SIX*?

ESPERAMOS QUE, DESPUÉS DE TANTO HABLAR DE ESTE JUEGO, AL MENOS SEPAS DE QUÉ VA LA HISTORIA. Dinos a continuación en qué opción encajarían mejor los cuerpos de élite de Rainbow Six y seguro que esta vez el premio es tuyo. ¡Mucha suerte!

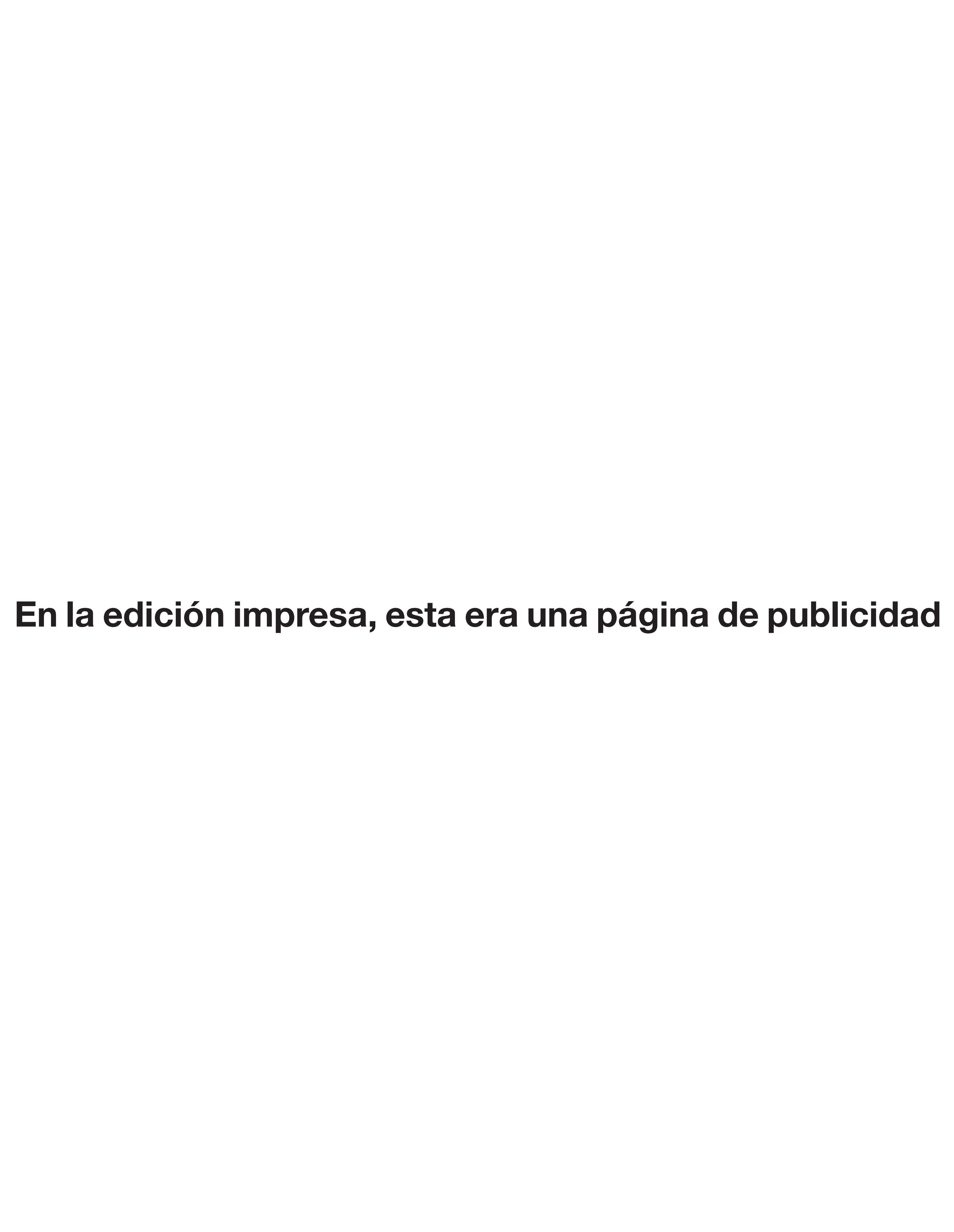


opcion 1	opcion 2	opcion 3
HELICOPTERO	JUNGLA	COMBATE
CAMUFLAJE	GORILA	KO
GRANADA	MACHETE	LLAVE
PISTOLA	ANTORCHA	PUÑETAZO

SOLUCIÓN: ☐

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play63 espacio respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la 1, deberías mandar el siguiente mensaje: play63 1.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de marzo al 16 de abril de 2004.
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL **14** DE MAYO

COMPARATIVA
→ JUEGOS DE TERROR

¿Quieres saber qué juego es el que da más miedo? Pues atento al mes que viene: *Obscure, Forbidden Siren, The Suffering, SH3...*

SUPLEMENTO
→ FICHAS Y TRUCOS

Trucos y guías rápidas en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

GUÍA
→ FINAL FANTASY X-2

Descubre todos los secretos y claves de este genial juego de rol.

PREVIEW
→ ATHENS 2004

Viajamos a Suiza para asistir a la presentación del juego oficial de las Olimpiadas de Atenas. No te lo pierdas.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES

Analizaremos a fondo títulos tan esperados como *Obscure*, *Esto es Fútbol 2004*, *The Suffering*, *Cuestión de Honor*, *.Hack//Infection*, *Champions of Norrath*, *Manager de Liga 2004*, *Iron Storm*, *Pitfall*...

→ PREVIEWS

Y no te quedes sin conocer nuestras primeras impresiones de futuros éxitos como *Onimusha Blade Warriors*, *Driv3r*, *Syphon Filter: Omega Strain*, *Euro 2004*, *Smash Court Tennis 2*, *Combat Elite WWII*, *SingStar*, *Shellshock Nam'67*...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

→ PERIFÉRICOS

Mandos DVD, volantes, pistolas, pads, tarjetas de memoria... Como todos los meses, daremos un repaso a los nuevos complementos para PS2.

→ GUÍAS Y TRUCOS

No te pierdas nuestra sección de guías, el mes que viene encontrarás las soluciones para *007: Todo o Nada*, *Max Payne 2* y *Forbidden Siren*.

→ GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Pablo Leceta (programación CD).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2004

Printed in Spain

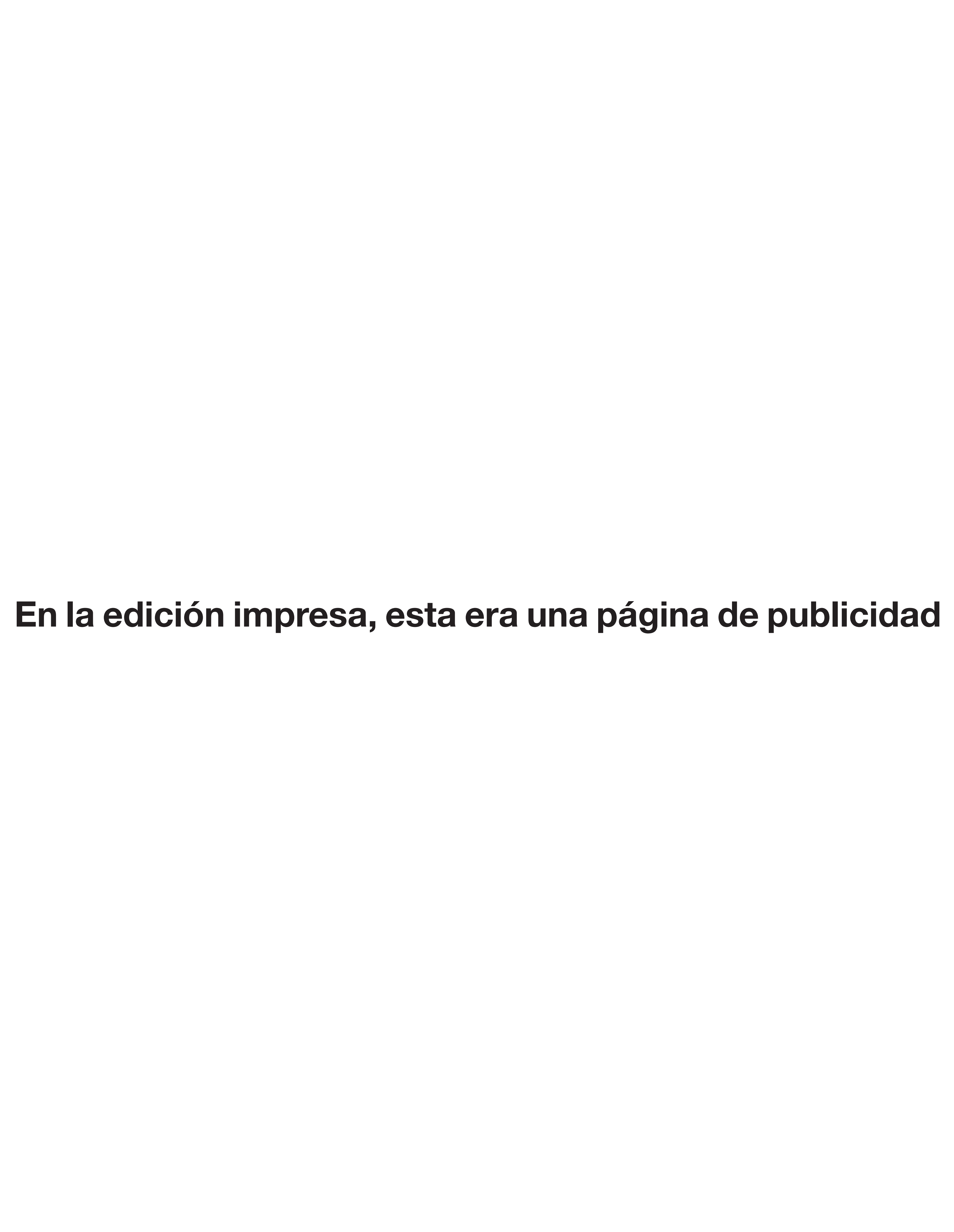
Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

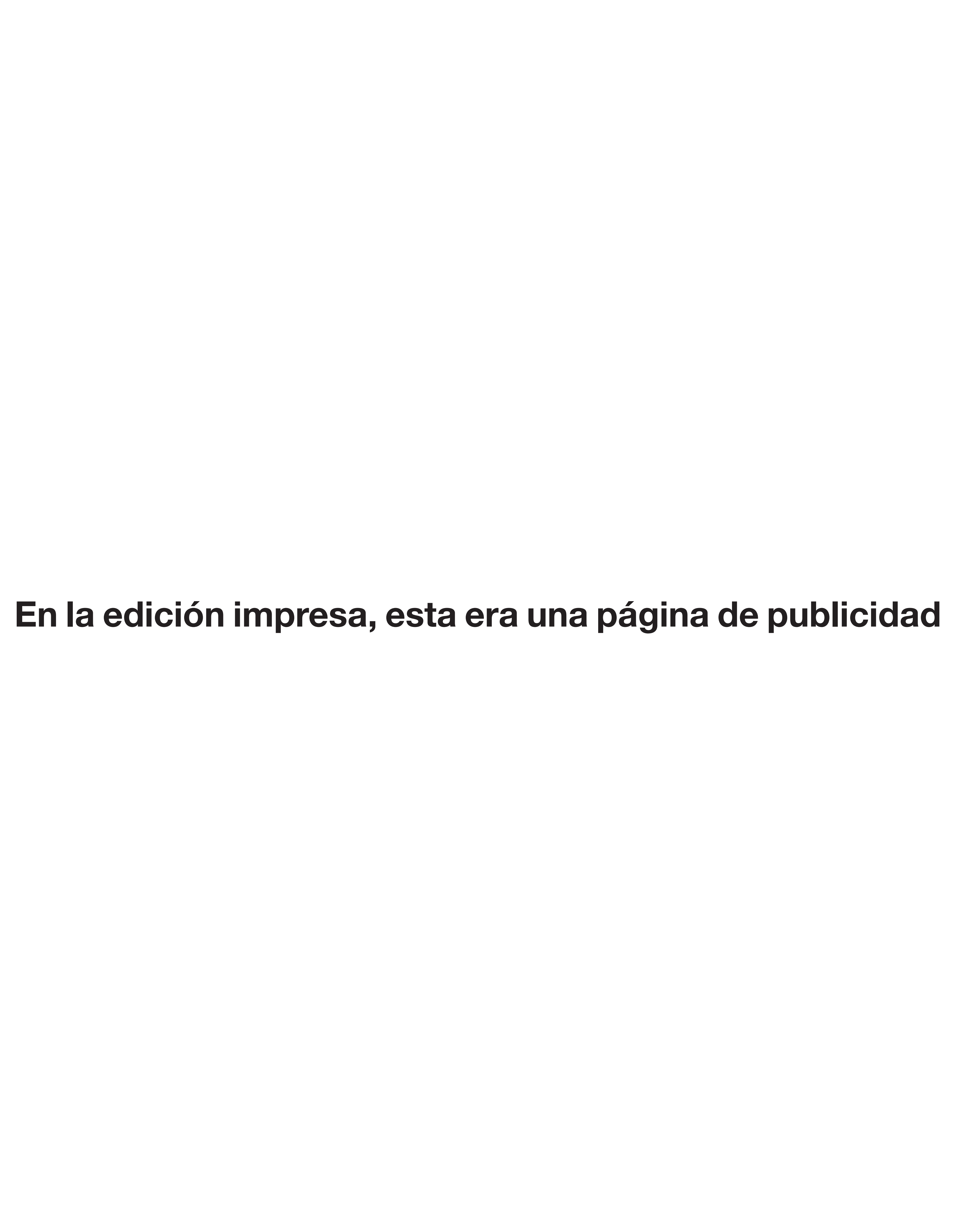
HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer

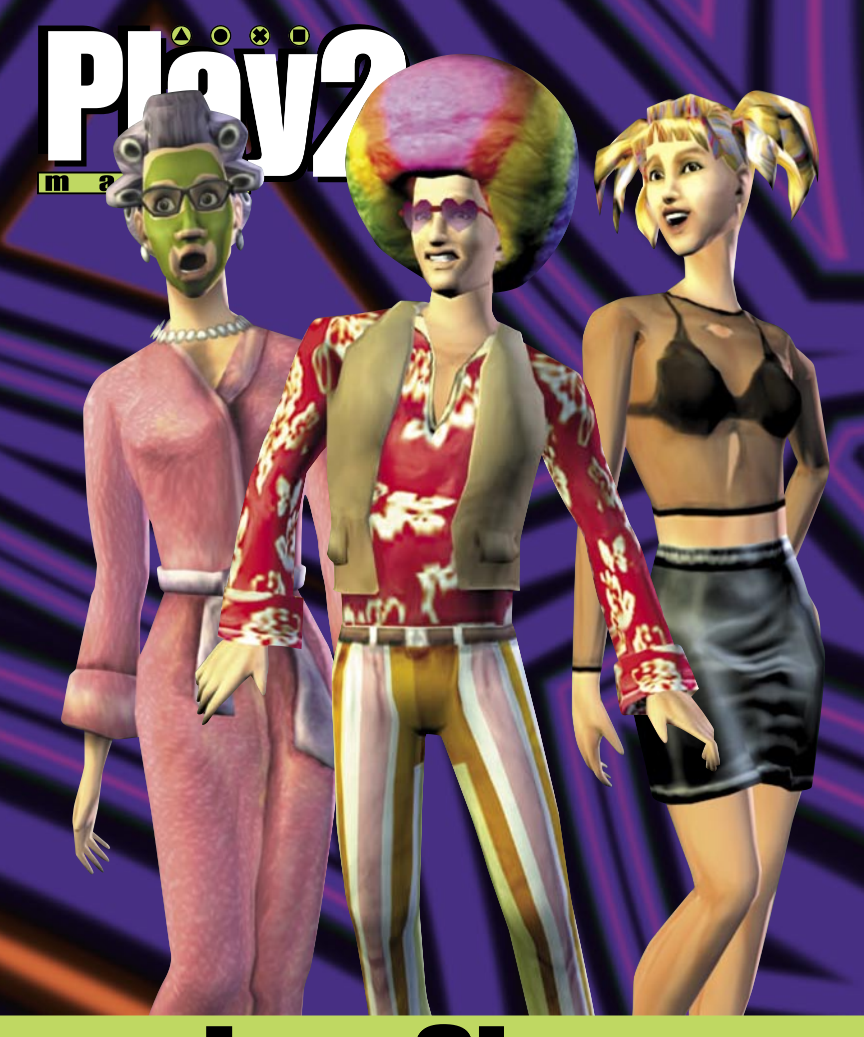




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

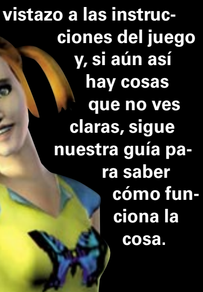
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº28



Los Sims Toman la Calle

Consejos • Carreras • Objetos • Modos • Trucos

Volvemos a tomar el control de la vida de estos singulares personajes para hacerles crecer y desarrollarse. En esta guía vamos a centrarnos en el modo principal de juego, esto es, "Tomar la Calle", que es el modo con más "chicha" y por el que seguramente empezaréis. Pero tranquilos, que todos los consejos y estrategias que os damos serán útiles para el modo "Libre". ¿Cómo? ¿Qué nunca has jugado a *Los Sims*? Pues echa un vistazo a las instrucciones del juego y, si aún así hay cosas que no ves claras, sigue nuestra guía para saber cómo funciona la cosa.



CONSEJOS GENERALES



Reformas



Haz amigos

• **Cuando tengas que gastar dinero en reformas** para la casa como parte de algún objetivo, **céntrate siempre en la cocina** (alimento), **las camas** (descanso) **y una buena televisión** (entretenimiento). A partir de aquí, el resto hazlo a tu gusto, pero ten en cuenta que un sim bien alimentado, descansado y contento atiende mejor a tus órdenes y rinde más en el trabajo.

• **En cada casa nueva a la que te mudes**, **procura hacer amigos** para desbloquear nuevas opciones sociales y ropa.

• **Cuidado con el fuego y otros elementos peligrosos**, como la electricidad. Si se declara un fuego en tu casa, llama rápidamente a los bomberos y apártate todo lo que puedas de las llamas. **Si uno de los otros sims muere no pasa nada,** tendrá una bonita tumba que podrás visitar cuando quieras. Pero si las llamas te alcanzan a ti y no haces algo al respecto, morirás sin remedio.

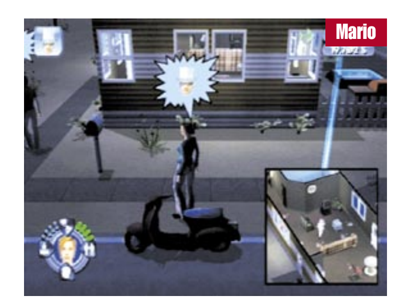
• **En cuanto estén disponibles,** contrata siempre que te mudes a la **asistenta**, al **técnico** y al **jardinero**. Por poco dinero te quitarás de encima algunas preocupaciones, tales como la limpieza general, las luces y máquinas rotas y el cuidado de las plantas.

• **Siempre que te mudes a una casa nueva**, Mario aparecerá para hacer desparecer dos objetos: camas, televisores, etc... Dalos por perdidos, aunque si consigues ganar suficiente dinero podrás reponerlos. Lo que cuenta es que, por ejemplo, **si se lleva todas las camas, lo primero que tendrás que hacer será comprar unas cuantas**. ¡¡Tu Sim no duerme de pie, ¿sabes?!!

• **Si tu amistad con un Sim está algo baja** o estás a punto de perderle como amigo, no hace falta



Contrata a una asistenta


Mario



Contesta al teléfono

que le invites a casa. **Habla con él por teléfono** y vuestra amistad subirá un poco. Hazlo varias veces seguidas y listo.

• **Contesta siempre que puedas al teléfono** de tu casa cuando suene. A veces te darán consejos sobre tus relaciones, otras te echarán la bronca por faltar al trabajo y otras te darán dinero por distintos motivos (acciones, concursos...).

• **A veces será necesario faltar al trabajo** para solucionar algún objetivo o para hacer nuevas amistades. **Si faltas uno o dos días seguidos** (dependiendo de la profesión y el nivel alcanzado) **no irá más allá de una bronca**, pero si faltas más te despedirán o te bajarán de categoría... Una buena opción es alternar un día de trabajo con uno "libre".

• **A partir del cuarto ascenso en cualquier carrera**, te darán la opción de **casarte, tener hijos** y mandarlos a un colegio con buenas notas. No te precipites y tómatelo con calma. **Consulta los apartados especiales** que hemos preparado para la guía y recuerda que no tienes que hacerlo en tu primera ni en tu segunda carrera. Tienes mucho tiempo por delante para hacerlo.


Cuidado con el fuego

• **Los objetivos de cada casa a la que te mudas,** excepto algunos concretos, no son necesarios para ascender profesionalmente. Solo sirven para desbloquear nuevas opciones sociales y elementos decorativos. **Si alguno de estos objetivos se te resiste déjalo para más tarde,** ya que seguramente volverás a esta casa cuando elijas otra carrera distinta. Los que sí hayas cumplido permanecerán igual cuando

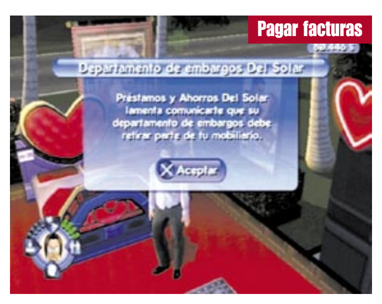


Faltar al trabajo



Cumplir Objetivos


Cuidado con el ladrón



Pagar facturas

vuelvas, así que solo tendrás que terminar los que estén pendientes en esa casa.

• **Si no pagas las facturas por los gastos** generales que te dejan en el buzón, **vendrán a embargarte** objetos a tu casa. Siempre empezarán por los más caros. **Revisa el buzón** de vez en cuando y paga las facturas.

• **Mucho cuidado con los ladrones.** Aunque no es habitual, si tu casa tiene muchos objetos caros es bastante posible que el ladrón se deje caer por allí para robarlos. **Instala siempre que puedas alarmas** de seguridad en todas las entradas de tu casa para que, en caso de que suceda, la policía llegue enseguida y le detengan. Aunque no te devolverán los objetos que te ha robado, al menos te los pagarán, incluida una generosa **recompensa**.

• **Una vez que hayas cumplido el objetivo** de revalorizar la casa en la que vives, puedes optar por vender algunos objetos y sacar dinero. Si no lo haces, cuando te mudes te deberán dinero a ti.



Ascendiendo en tu carrera

• **Cuando controles a varios sims,** la cosa se complicará. Recuerda que **todos tienen las mismas necesidades** (dormir, comer, hacer amigos, divertirse...), así que **alterna su control** de cuando en cuando con el R2 para que estén más o menos equilibrados. De todos modos, si no quieres complicarte demasiado, **céntrate en tu sim e ignora un poco a los demás a tu cargo**. Lo importante es que tu personaje ascienda en las carreras, y dado que cada dos ascensos te mudarás de casa, no es del todo obligatorio cuidarlos. Eso sí, procura que tu Sim se lleve bien con ellos y que la casa no esté echa un asco.


Controlar varios Sims



Dinero a tu favor



Abrir nuevas localizaciones

• **Todos los objetos y cosas que crees,** (gnomos, plantas mutantes, cuadros, etc..) **pueden venderse** para obtener dinero.

• **Recuerda que, cuando visites otra casa**, podrás comer allí y sentarte, pero no dormir. Si ves que tu sim no se aguanta en pie, siéntale en algún lado o **vuelve a casa** para dormir un rato.

• **Para desbloquear todos los lugares y objetos** has de superar las siete carreras y cumplir todos los objetivos de las casas, Si te indican un objetivo en un lugar que no aparece en tu lista de visitas o mudanzas, déjalo para otro momento, cuando la nueva carrera que elijas te lo permita.



Duerme en casa



Supera todas las carreras



Vende todo lo que hagas

MODO TOMAR LA CALLE

Es el modo principal del juego, y en él **tendrás que avanzar mudándote de casas cuando los ascensos en tu carrera así lo requieran**. Es importante que hagas amigos y que desarrolles a tu Sim al máximo, ¡¡pero primero tienes que crearlo!! **Personalízalo a tu gusto** entre el montón de opciones que te dan y comenzará el juego. Tras una **breve secuencia onírica** en una discoteca (besa al chico/a, dependiendo del sexo de tu Sim), empezarás realmente el juego.

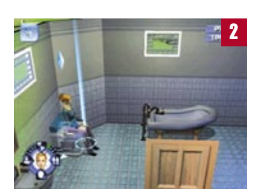
01 CASA DE MAMÁ

• **Doblar la velocidad:** simplemente mantén pulsado el botón **R1** para conseguirlo.
Recompensa: 50 $.

• **Ingiere suficientes alimentos para llenar tu estómago:** entra en casa y **espera a que tu madre cocine algo**. Coge un plato y cuando acabes de comer habrás conseguido el objetivo **(1)**.
Recompensa: 50 $.

• **Utiliza un retrete para vaciar tu vejiga:** pues eso, **ve al baño** y úsalo para aliviar las necesidades de tu Sim **(2)**.
Recompensa: la asistenta. Estará **disponible a partir de ahora**, por si la quieres contratar **(3)**.







• **Aumenta tu nivel de diversión:** hay varias formas de conseguirlo, **sentarse a ver la tele, bailar poniendo música en la máquina de discos o leyendo un libro (4)**. También puedes hablar con tu madre o invitarla a bailar.
Recompensa: 50 $.

• **Encuentra un trabajo:** echa un vistazo al periódico que hay junto al buzón para elegir entre varias carreras. **Te recomendamos que empieces por la de Científico Loco**, aunque cualquiera es válida. Pero si quieres, antes **mira nuestra estrategia alternativa**...

↘ ESTRATEGIA ALTERNATIVA

Antes de leer el periódico, sigue estos pasos para aumentar tus conocimientos. De esta manera, todo te será mucho más fácil cuando empieces a trabajar, pues entonces tendrás menos tiempo para adquirir estas habilidades.

1- Estudia Cocina hasta alcanzar el nivel 1. Así evitarás quemar las comidas cuando te independices.

2- En la parte trasera de la casa, encontrarás el caballete de pintura de tu madre. Ponte a pintar hasta que tu Creatividad llegue al nivel 10. Aunque tardarás un poco, no olvides que puedes vender todos los cuadros que termines y sacar algo de dinero a cambio.

3- Compra el banco de carpintería para hacer gnomos y desarrolla tu nivel de Mecánica hasta 10. Al principio, tu primer gnomo se venderá por 1 simoleón, pero al final, los podrás vender por 100 simoleones cada uno.

4- Vende el banco de carpintería y compra el tablero de ajedrez. Juega con él hasta desarrollar tu Lógica al máximo. Da igual si juegas solo, aunque si invitas a alguien a jugar irás más rápido.

5- Vende el tablero de ajedrez y practica delante del espejo (en la habitación o en el baño, cualquiera vale), para desarrollar tu Carisma hasta 10.

6- Compra la máquina para hacer ejercicios y entrena sin parar hasta alcanzar el máximo nivel en Cuerpo.

7- Vuelve a leer Cocina para desarrollar tu habilidad delante de los fogones hasta 10.

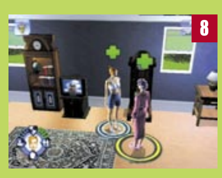
8- Habla con tu madre para que su afecto por ti suba hasta 100.

9- Asegúrate de tener algo de dinero.









Como has podido comprobar, el realizar esta estrategia lleva bastante tiempo, pero merece la pena darse la paliza al principio para avanzar más rápidamente en la carrera que elijas. Como ahora no trabajas, no necesitas cumplir objetivos de ninguna casa ni mantener amistades para ascender. De esta forma, podrás centrar todo tu tiempo en aumentar tus habilidades. De en vez en cuando tu madre te dará la murga con el tema del trabajo: ignórala.

Recompensa: recuperarás tu **moto** y, además, desbloquearás **dos nuevas localizaciones**: la caravana de Borja y la casa de Noemi **(5)**. Dependiendo de qué carrera elijas, tendrás que mudarte a una de esas casas. ¡¡Ya es hora de volar del nido!!





02 CARAVANA DE BORJA



• **Relaciónate con otros Sims para mejorar tus necesidades sociales:** habla un poco con Borja para superar este objetivo.
Recompensa: 50$.

• **Relaciónate con Borja para conocerle mejor:** habla con él hasta que su **afecto por ti suba, al menos, a 35** **(1)**.
Recompensa: opción social "Estirar dedo".

• **Obtén un punto de habilidad en Cocina:** si no lo hiciste en casa de tu madre, **lee un libro de cocina** para conseguir el punto que necesitas.
Recompensa: 200 $.

• **Invita a mamá a la nueva casa:** llama a mamá por teléfono (a una hora prudencial) y **asegúrate que la invitas a venir** y no sólo para



hablar. **Una vez que ella acepte** la invitación, habrás superado el objetivo por lo que **puedes ignorarla cuando llegue** si no te apetece "aguantarla".
Recompensa: nuevo opción social "Quejarse de la casa" (2).

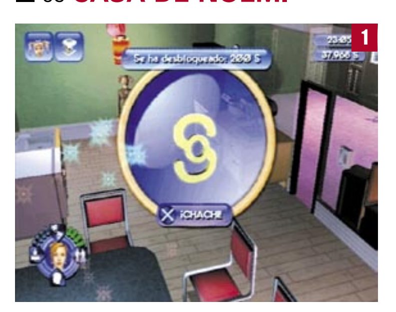
• **Arregla este desorden:** el amigo Borja no es muy limpio que digamos, así que **te toca limpiar toda la suciedad** de la casa. Puedes hacerlo tú o contratar una asistenta. Lograrás el objetivo cuando la casa esté limpia **(3)**.
Recompensa: desbloquearas el **"contenedor tóxico"**. No te asustes, sólo **es un cubo de basura** con más capacidad.

• **Visita la casa de Noemi:** elige la opción "Visitar"al subirte en tu moto y cuando veas a Noemi usa con ella la habilidad "estirar el dedo" **(4)**. Si su casa no aparece en tu lista, deja este objetivo para más adelante.
Recompensa: silla devoradora.





03 CASA DE NOEMI





• **Interactúa con otros Sims para mejorar tus necesidades sociales:** habla con Noemi.
Recompensa: 50 $.

• **Obtén un punto de habilidad en Cocina:** lee el libro de cocina **(1)**.
Recompensa: 200 $.

• **Relaciónate con Noemi para conocerla mejor:** habla con ella hasta que su **afecto por ti suba, al menos, a 35** **(2)**.
Recompensa: opción social "Lenguaje de signos".

• **Invita a mamá a la nueva casa:** llama a mamá por teléfono (a una hora prudencial, recuerda). Ya sabes cómo hacerlo **(3)**.
Recompensa: opción social "Dar pasta".

• **Arregla todo lo que esté roto:** lo único que hay para arreglar es la **máquina de café**.
Recompensa: ahora, podrás contratar a un **técnico de mantenimiento** para que se encargue de este tipo de asuntos **(4)**.

• **Visita la casa de Borja:** usa con él la habilidad **"lenguaje de signos"** que te ha enseñado Noemi. Esto hará que tu afecto por ti baje, así que, bromea después un poco con él **(5)**.
Recompensa: el Arbusto en forma de Calavera.







04 MANSIÓN GODÓ

• **Controla a otro Sim pulsando R2:** sí, has leído bien. A partir de ahora, controlarás a otros Sims además del tuyo. **Usa esta ventaja a tu favor** para conseguir todos tus objetivos.
Recompensa: opción social "Contar historia" (1).

• **Hazte amigo de Ernesto o de Berta:** consigue que su **nivel de afecto hacia a ti sea de 50** **(2)**.
Recompensa: opción social "Besar en la mano".

• **Invierte 1.000 simoleones en mejoras para la mansión:** cambia algunos de los muebles o redecora la mansión a tu antojo (al menos lo que te permita tu dinero, claro). Recuerda que la prioridad son las camas y la cocina.
Recompensa: desbloquearás la **"mesa espiritual"**, necesaria para conseguir otro objetivo **(3)**.



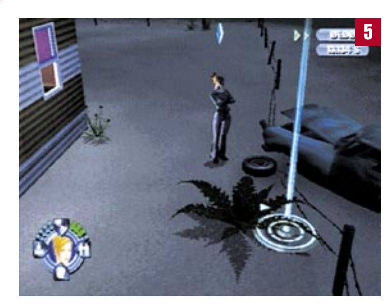




• **Expulsa a los fantasmas:** compra la mesa espiritual y **haz dos sesiones de espiritismo** para ahuyentar a los fantasmas de la casa **(4)**. Como son dos, hazlo en dos ocasiones distintas. Y siempre ha de ser de noche, recuérdalo. Puedes hacerlo solo o ayudándote de los otros Sims, con lo que irás más rápido.
Recompensa: desbloquearás la **"muestra de esqueleto"**.

• **Encontrar el helecho robado:** visita a Borja y busca en la **parte trasera de la caravana**, junto al coche abandonado **(5)**.
Recompensa: un nuevo coche llamado RGB Flashback.



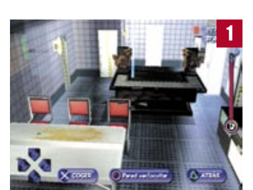


05 LABORATORIO TODO LIMPIO

• **Gástate 1500 simoleones en mejoras para el laboratorio:** no tienen por qué ser necesariamente "cosas de laboratorio". **Compra lo que quieras**, aunque mejorar el equipamiento de la cocina no sería mala idea **(1)**.
Recompensa: máquina "taller de inventos".

• **Invita a tu amante a casa:** si todavía no te has echado novio/a, ya va siendo hora. **Relaciónate con alguien** y una vez que le enamores (80 o más en Afecto) **llámale para invitarle** a tu casa **(2)**.
Recompensa: flor "el ave del Paraíso".

• **Haz una demostración de los cohetes gnomo en una fiesta:** primero tienes que crear los gnomos, claro, y no pueden ser normales. Si seguiste nuestra estrategia y **desarrollaste tu habilidad Mecánica hasta el máximo** no



tendrás muchos problemas. **Compra la máquina "taller de inventos"** y colócala en el exterior. Gracias a ella podrás crear los gnomos (recuerda, sólo si tienes Mecánica 8 o más o no valdrán). ¿Por qué en el exterior? Porque luego **hay que lanzar los gnomos en una fiesta** como si fueran fuegos artificiales y si explotan dentro incendiaremos el laboratorio. Una vez tengas una docena creados, organiza una fiesta usando el teléfono y cuando venga todo el mundo lánzalos (tienes que lograr que venga bastante gente y **lanzar 5 gnomos seguidos**) **(3)**.



Recompensa: opción social "hipnotizar".

• **Averigua de dónde provienen las esporas contaminantes:** dirígete a la mansión Godó y roba uno de los helechos que hay alrededor de la casa **(4)**.
Recompensa: helecho gigante.

• **Ve al Estudio 8 y hazles cambiar de opinión sobre los científicos:** para conseguirlo, tienes que utilizar la opción social de hipnotizar que te acaban de dar sobre Arnoldo y Cari **(5)**.
Recompensa: puerta rutamática.







06 EL OCTÁGONO





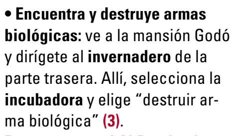
• **Invierte 2.000 simoleones en mejoras:** actualiza sobre todo la cocina para no morirte de hambre. **Vende todos los ordenadores** y compra el ordenador más caro que haya.
Recompensa: columna de la Atlántida (1).

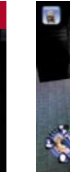
• **Reúne información y encuentra a los piratas informáticos:** ve al Laboratorio Todo Limpio y **roba uno de los ordenadores** (2).
Recompensa: lámpara Espartana especial.

• **Encuentra y destruye armas biológicas:** ve a la mansión Godó y dirígete al **invernadero** de la parte trasera. Allí, selecciona la **incubadora** y elige "destruir arma biológica" (3).
Recompensa: el AbDominador.

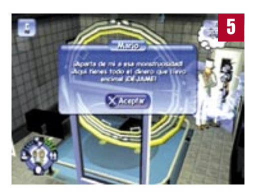
• **Localiza y elimina a los manifestantes antibélicos:** asegúrate de haber desarrollado tu cuerpo hasta el nivel 10 para lograr el objetivo sin problemas. Si no es así, **usa el AbDominador** para fortalecerte. **Visita el Club Rubb y ataca a Mona y Pin**. Si no sale a la primera sigue insistiendo (4).
Recompensa: el loro postizo.

• **Misión clasificada "elimina al senador Del Solar":** compra la máquina **"señora Girótica"** y llama a **Mario** a su casa. **Invítale** a que venga y, una vez allí, **programa la máquina con la opción "defensiva"**. De esta forma, conseguirás que un robot salga del interior de la máquina y ataque a Mario, logrando el objetivo (5).
Recompensa: 5.000 $.









07 CLUB RUBB

• **Invita a tu amante a casa:** coge el teléfono y **llama a tu pareja** para que visite vuestro "nidito de amor". **Si es inquilino del Club, se cumplirá automáticamente** (1).
Recompensa: bañera "Mas-aico".

• **Invierte algunos simoleones en mejoras para el club:** concretamente, tendrás que soltar **1.500 $** del ala. **Compra camas, mejora la cocina y adquiere también una ducha**. ¿Cómo podía vivir esta gente antes de tu llegada en estas condiciones?
Recompensa: pista de baile (2).

• **Menéate al estilo del Club Rubb en el Estudio 8:** hazte amigo de **Pin** (ya sabes, tienes que conseguir que **su afecto por ti suba al menos hasta 60**, así que te toca ser muy amable con él) para que te enseñe la **habilidad social "bailar Break Dance"** y ve al Estudio 8 para hacerle una **demostración a Arnoldo o Cari** (3).
Recompensa: rotulo de neón.









• **Averigua qué pasa en el Gimnasio Guay:** asegúrate de tener el nivel de tu cuerpo al máximo y **haz tres saltos de triple voltereta** en el trampolín de la piscina **(4)**.
Recompensa: Ducha de exterior.

• **Da una fiesta de música dance irrepetible:** organiza una fiesta. **Utiliza a tu Sim** (que tiene el máximo de Creatividad) **como DJ** y haz que tus otros dos Sims bailen con el resto de invitados. **El objetivo se cumplirá si tienes a cinco o más personas bailando** en la pista al mismo tiempo. Procura que haya comida, bebida y sitios donde sentarse **(5)**.
Recompensa: sillón reclinable Q3.

08 EL OROPEL







• **Atiza a un cachas en el gimnasio:** ve al gimnasio Guay y **comienza una pelea con Charo o con Max**. No necesitas ganar, solo empezar la pelea **(1)**.
Recompensa: piscina Colossicus.

• **Averigua dónde conseguir una mesa de billar roja:** acude al Club Rubb y juega al billar. **Dile a Pin que juegue contigo** y al acabar la partida lo habrás logrado.
Recompensa: mesa de billar Ultra-amo (2).

• **Busca un buen guión de ciencia ficción:** visita el Laboratorio Todo Limpio y **acércate al cerebro** que flota dentro de una columna de cristal en una de las esquinas del laboratorio. Elige la opción **"robar guión"** y listo **(3)**.
Recompensa: ciprés.

• **Invierte 2000 $ en mejoras:** lo más rápido es comprar la cama y la TV más caras que puedas pagar.
Recompensa: mesa de cristal ensamblado (4).

• **Haz que Mario te dé un papel en su nueva película:** hay varias maneras de conseguirlo. Puedes usar a Humberto y Fani. Lo importante es que uno de ellos tenga **Creatividad 9** y toque un instrumento musical, como la **guitarra**, y que el otro tenga **9 en Carisma** y cante por el **micrófono** en la misma sala. **Invita a Mario** y llévale a esa habitación. Habla con él y, **tras conseguir un valor en amistad de 50 o más**, podrás usar la opción "pedirle un papel en la película". Aceptará seguro. La segunda forma es volver a llevarte bien con Mario y **alcanzar un 90 en vuestra relación**, aunque eso antes de veros en una fiesta. Después, organiza una y pídeselo **(5)**.
Recompensa: 5000 $.





09 ESTUDIO 8



• **Haz amistad con Arnoldo o Cari:** haz que su afecto por ti suba al menos hasta 60 **(1)**.
Recompensa: opción social "Contar mentiras".

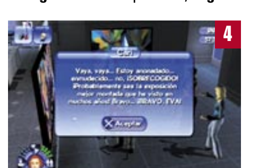
• **Controla a otro Sim pulsando el botón R2:** fácil ¿no?
Recompensa: opción social "Pelea afeminada" (2).

• **Invierte unos cuantos simoleones en mejoras para el Estudio:** en concreto son 1.000 $, así que toma nota. Redecora tu habitación a tu gusto, **compra un sofá y una televisión grandes**, contrata a la asistenta y al técnico y, por último, **destruye la pared que separa los dos baños** y haz uno solo grande. Equípalo con una bañera cara, un lavabo y una cisterna **(3)**.
Recompensa: guitarra eléctrica.

• **Logra una gran inauguración reorganizando las obras:** en realidad no necesitas cuadros, sino una **guitarra**. Compra una, **organiza una fiesta** y, una vez que tus invitados hayan llegado, toca la guitarra. **Atraerás su atención** y los harás felices (hay un 30% de posibilidades de que Mario acuda también). **Con que acudan tres sims a oírte será suficiente (4)**.
Recompensa: torno del alfarero.

• **Ve a casa de Noemi y comprueba que está bien:** limpia toda la basura de la casa **(5)**.
Recompensa: nuevo coche "Cruisette Leviatán".







10 GIMNASIO GUAY

• **Gástate 1.000 simoleones en mejoras para el gimnasio:** convierte la habitación vacía en tu **dormitorio** y decóralo **(1)**.
Recompensa: Retrete Cisterna Plus.

• **Controla a otro Sim usando R2.**
Recompensa: opción social "toallazo".

• **Ve a la fiesta que se organiza en la caravana de Borja:** obtén **5 puntos de amistad con cada uno** de los asistentes a la fiesta. Ya sabes, a hablar tocan **(2)**.
Recompensa: nuevo coche Tsunami X-TEQ.

• **Hazte amigo de Charo o Max:** haz que su **nivel de amistad llegue a 50** para lograrlo. Con uno de los dos es suficiente.
Recompensa: opción social "abrazo de oso".

• **Haz nuevos socios para el gimnasio:** organiza una **fiesta** y, a los sims con los que te llevas bien, pídeles que se apunten al gimna-





sio. **Con 4 miembros bastará** y lo bueno es que n**o hace falta hacerlo de una vez** en una sola fiesta. Aunque siempre tendrás que pedírselo durante una de ellas, puedes cumplir este objetivo por partes a lo largo del juego.
Recompensa: la cabina de DJ (3).



■ 11 CASA CALIENTE





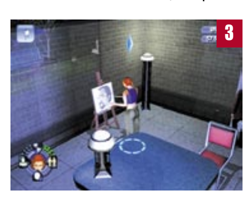
• **Gástate 1.500 simoleones en mejoras para la casa:** no hay ninguna cama, así que compra las más caras que te puedas permitir. Si eres "muy amigo" de un sim, puedes dormir con él en la cama. Tampoco hay TV.
Recompensa: pseudoalfombra de oso polar.

• **Invita a tu amante a casa:** si estás enamorado, **llama a tu pareja** y dile que venga. Si todavía no tienes novio/a, visita cualquiera de las casas de las **Calles Libres** y elige a tu futura pareja **(1)**.
Recompensa: antorcha Tiki.

• **Liga con 2 sims en la misma fiesta:** organiza una fiesta y usa la opción **"intentar ligar"** con dos sims que estén enamorados de ti durante la misma. Has de evitar ser visto por el otro sim mientras estás con uno o no se dará por valida la prueba. Usa la opción "llamar" desde un sala vacía para atraer allí a tus "amores". Enróllate con uno, despáchalo educadamente y busca al otro para hacer lo mismo. Dependiendo de la hora y de la I.A. de la consola, **a veces aparecerá la policía** para parar la fiesta y multarte por el ruido del que se han quejado los vecinos **(2)**.
Recompensa: opción social "Besar románticamente".

• **Colabora con el Estudio 8 en su proyecto de arte foráneo:** acude allí y **pinta un retrato** en el óleo en blanco que hay en la cocina. Si tu **Creatividad es de 9** o más, lograrás el objetivo **(3)**.
Recompensa: esa típica ventana de los setenta.

• **Busca un vecino que sepa de candelabros:** primero tienes que haber cumplido el objetivo de ligar con 2 sims en la fiesta para desbloquear el **beso romántico**. Después, visita la mansión Godó y **eleva tu "amistad" con Berta** hasta que puedas hacer uso del beso romántico con ella.
Recompensa: el candelabro (4).





↘TODOS LOS OBJETOS

A continuación tienes una lista con los objetos que podrás adquirir durante el juego. Al principio algunos no estarán disponibles, ya que se irán desbloqueando a medida que cumplas objetivos o hagas amigos. Recuerda que no siempre lo más caro es lo mejor. Echa un vistazo a los indicadores que acompañan cada objeto para saber si te conviene comprar un objeto parecido (más barato o más caro) que haga las mismas funciones pero que además reporte algo extra, como puntuación en Habitación. Recuerda que un Sim contento en su entorno es más feliz y siempre está más receptivo a tus "ordenes"...

ASIENTOS/CAMAS

- **Silla plegable recuperada: 79$. Comodidad 2.**
- **Silla todoterreno Nalghaus: 80$. Comodidad 2.**
- **Silla de despacho Postura Plus: 100$. Comodidad 3.**
- **Silla Tocón de Palurdoxidado: 110$. Comodidad 2.**
- **Banco Cachas: 140$. Comodidad 2.**
- **Sofá reciclado: 149$. Comodidad 3. Energía 4.**



- **Silla plegable de Supercampers: 150$. Comodidad 3.**
- **Sofá confidente Contempto: 150$. Comodidad 3. Energía 4.**
- **Sillón reproducción Satanísticos: 155$. Comodidad 3.**
- **Taburete de muestra: 165$. Comodidad 3.**
- **Taburete de laboratorio MC2: 180$. Comodidad 3.**
- **Silla de cuero gastado: 199$. Comodidad 4.**
- **Silla de comedor Mima Posaderas: 225$. Comodidad 3. Habitación 1.**
- **Silla Matafácil de CamjuCómodo: 245$. Comodidad 4.**
- **Sillón Clase Rural: 250$. Comodidad 4.**
- **Banco Aire Fresco del Parque: 250$. Comodidad 2.**



12 ACRES DE PÍXEL

• **Gástate 2.000 simoleones en mejoras para la comuna:** lo más rápido es que actualices la cocina y compres una televisión cara, vamos, **lo de siempre**.
Recompensa: el surtidor (1).

• **Seduce a alguien en la Casa Caliente:** prueba un **beso romántico** con alguno de los sims de la casa. Después, **"relájate" sobre la alfombra del oso blanco** y pídele al Sim que se una a ti. Tras un poco de conversación, empezaréis a besaros. **Pulsa ▲ para acelerar el tiempo** y cumplir rápidamente el objetivo **(2)**.
Recompensa: la chimenea Euro.

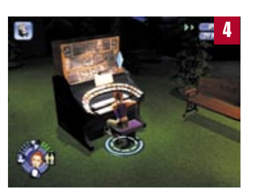
• **Busca a alguien interesado en la fórmula secreta de Paco:** hazte amigo de **Paco** y te enseñará la opción social **"Contar un secreto"**. Ve al Laboratorio Todo Limpio y habla con Nikita o Von y usa esta opción con ellos **(3)**.
Recompensa: la mesa de secuoya.

• **Averigua qué problema "fantasmal" tienen los Godó:** acude a la mansión y habla con Berta o Ernesto. Te dirán que su **sintetizador** está encantado. **Tócalo y desbloquearás la canción "En Cueros Pixel"** **(4)**.
Recompensa: silla Tocón.

• **Haz que Mario se desnude y sea detenido por exhibicionista:** después de haber cumplido el objetivo anterior, compra un sintetizador y, **o bien invitas a Mario a tu casa o bien organizas una fiesta**. Cuando Mario esté allí, toca el sintetizador y automáticamente todo el mundo se quitará la ropa. En ese momento vendrá la policía y le detendrá por exhibicionista **(5)**.
Recompensa: 5000 $.









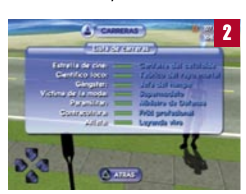
13 MANSIÓN DE MARIO

Aquí acudirás siempre para lograr el último ascenso de las siete carreras de este modo de juego. Es un buen momento para ocuparte de tu boda, los hijos y todo eso... aunque si quieres, lo mejor es que vayas dejándolo para el final, cuando solo te queden un par de carreras por cumplir.

• **Invierte un mogollón en mejoras:** gástate **20.000 simoleones** en objetos para la casa. Para superar este objetivo **no tienes que hacerlo de una sola vez**, es decir, como volverás aquí en varias ocasiones (en distintas carreras), puedes ir haciéndolo poco a poco. Es que es mucho dinero...
Recompensa: limusina Última (2).

• **Cumple las 7 carreras de tus sueños:** pues eso, termina las siete carreras y **verás un vídeo** con todos los finales de las carreras más uno nuevo y muy divertido.
Recompensa: el templo del Simoleón (cada vez que termines una carrera desbloquearás el **muñequito** correspondiente en esta fuente. Cuando quieras verlos, selecciona la fuente y actívala. Cuando tengas todos, enciéndela y asistirás a unos bonitos **fuegos artificiales**) **(3)**.







■ CASARSE (MODO TOMAR LA CALLE)







Una vez que superes el **nivel 4** de una carrera, te marcarán como **objetivo** indistintamente de la casa en la que te encuentres el tener que **casarte**. Puedes hacerlo durante los siguientes niveles de ascenso y una vez logrado se tachará para el resto de carreras que te queden por superar. Para empezar, **no puedes casarte con ninguno de los personajes de las casas que visitas**. Únicamente podrás encontrar pareja en las **Calles Libres 1 y 2** (en total son 8 sims), que son calles que se desbloquearán a lo largo del juego **(1)**. Puedes visitarlas y hacer amistad con los Sims de la zona. Esta miniguía ha sido realizada tomando como pretendiente a un Sim del otro sexo, lo normal, vamos. **También puedes liarte con un sim de tu mismo sexo** y pedirle lo mismo (será valido para cumplir el objetivo), **aunque la opción "Petición de mano" pasará a llamarse "Trasladarse" (2)**. Para lograr el objetivo, sigue esta estrategia:

• **Haz que tu relación suba hasta 80** e invítale a tu casa **(3)**.

• **Cuando llegue no se lo pidas directamente**, ya que primero hay varios escollos que superar. **Tu pareja te pondrá las cosas difíciles** quejándose de tener hambre, mal genio y de estar aburriéndose **(4)**. Tienes que anticiparte a todo eso para que la cosa salga bien.

• **Lo primero es preparar la comida antes de llamar por teléfono**. De esta manera, no tendrás que hacerle esperar. Hazla y sal a saludarle cuando llame a la puerta. Después, **ve hasta la mesa y él te seguirá**. Mientras coméis, compartiréis una charla que hará las veces de preámbulo.



- **Sillón reclinable Espaldax: 250$. Comodidad 6. Energía 3.**
- **Espartana especial: 300$. Comodidad 6. Energía 7.**
- **Sofá confidente Clase Rural: 340$. Comodidad 5. Energía 4.**
- **Silla de mimbre Pavo Real: 385$. Comodidad 4.**



- **Silla Bocazas: 390$. Comodidad 6. Habitación 1.**
- **Cama futón: 399$. Comodidad 7. Energía 7.**
- **Silla de mimbre Brisaguay: 410$. Comodidad 5. Habitación 1.**
- **Tienda Tecno-Camp: 415$. Comodidad 6. Energía 7.**
- **Sofá de camuflaje Culopatata C-SX247: 445$. Comodidad 4. Energía 4.**
- **Mohi Roñi: 449$. Comodidad 7. Energía 3.**
- **Sofá Clase Rural: 450$. Comodidad 5. Energía 5.**
- **Silla para club de Saarbach: 450$. Comodidad 5. Habitación 1.**



- **Cama Amomí: 450$. Comodidad 7. Energía 7.**
- **Cama modelo Econodormilón: 450$. Comodidad 7. Energía 8.**
- **El sofá confidente: 475$. Comodidad 5. Energía 4.**
- **Reh-humá de Nalghaus: 500$. Comodidad 6.**
- **Autócrata de Imperio Emporio: 550$. Comodidad 5. Energía 5. Habitación 1.**
- **Silla de comedor Emperatríz: 600$. Comodidad 4. Habitación 2.**
- **Sientamal de Paqué Balgo: 700$. Comodidad 4. Energía 3. Habitación 5.**
- **Sillón reclinable Q3: 825$. Comodidad 9. Energía 3.**
- **Sillón reclinable Von Braun: 850$. Comodidad 9. Energía 3.**







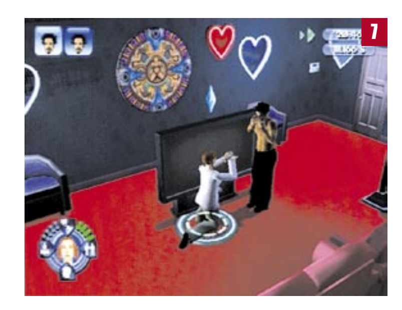
• **Después de comer,** una buena idea es compartir un baño en un **jacuzzi o bañera de hidromasaje**. Métete e invítale a entrar cuando termine de comer. **Déjales ahí un rato charlando y disfrutando del baño tranquilamente**.

• **El tercer paso,** que nos ha funcionado muy bien, es tener una **alfombra de oso polar** en la que poder **"relajarte".** Si puedes, cómprate una y túmbate en ella **(5)**. Llama a tu pareja y, **si tienes más de 80 en amistad** con él, se lanzará sobre ti mientras estéis en la alfombra. Si no puedes comprarte una alfombra de oso polar (prueba a vender cualquier cosa que no utilices en la casa, merece la pena), **baila con él y disfruta viendo la tele sentado.** Cualquier cosa con tal de que se divierta y no se canse mucho **(6)**.

• **Ha llegado el momento.** Aprovecha para pedirle matrimonio con la opción **"petición de mano"** y te aseguramos que aceptará. Si fallas, invítale en otra ocasión y repite estos pasos **(7)**.

• **Si todo ha ido bien te casarás,** que no es tan sencillo como parece **(8)**. **Te descontarán algo de dinero** por los gastos de boda y de ahora en adelante **pasarás a controlarlos a los dos**. Siempre que te mudes a otro lado ambos irán juntos al nuevo hogar.
Como recompensa obtendrás un nuevo vehículo, el SpritzenFunken (9).







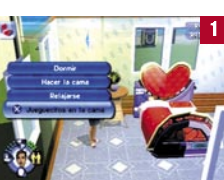
■ TENER HIJOS (MODO TOMAR LA CALLE)

Hay varios métodos, pero lo peor de todo es que son aleatorios, así que tendrás que cruzar los dedos para no morirte esperando. El más normal es, una vez que te hayas casado, hacer que los dos estén de buen humor e ir a una **habitación con una cama doble** (la **cama en forma de corazón con vibración** es ideal para el asunto). Mete en ella a tus dos sims y, seleccionando sobre el que no controles en el lado de la cama que esté, elige la **opción "juguetear en la cama" (1)**. Estos escarceos a veces derivan en la opción de tener un hijo, la cual puedes aceptar o rechazar.

La otra forma es responder a una llamada de teléfono y que te den la opción de adoptar un niño. Ten en cuenta que **la recompensa** por tener, criar y mandar a tus hijos a un colegio privado con sobresalientes **serán coches, por lo que si no te apetece complicarte la vida... (2)**

Si te decides a tenerlos, aparecerán en una cunita. Podrás interactuar de tres formas: **cantando, jugando y cuidando de él**. Ésta última es la más importante, ya que el bebé necesitará de alimento constante. Es más, **si tu bebé se queja de hambre** (se pondrá a llorar) **durante más de una hora, aparecerá un Asistente Social para quitártelo**. También puede llorar por cansancio, así que nada mejor que cantarle un poco para que se duerma.

El ritmo de vida de un bebé no suele coincidir con el de los adultos, así que tendrás que hacer que tus sims adultos **vigilen por turnos** al bebé para atenderle siempre que lo necesite. **Después de tres días** (que te parecerán eternos), el bebé se convertirá en un niño y todo se normalizará un poco. Naturalmente, **el niño no trabaja pero sí va al colegio**. Encárgate de que no falte nunca y **haz que estudie** (con ayuda de la librería o, mejor, de un ordenador) para que mejore en el colegio y consiga becas y mejores notas.



1



2

- **Sofá confidente Luxuriare: 875$. Comodidad 8. Energía 4. Habitación 2.**
- **Cama cubierta Baby Doll de Poli Vinilo: 900$. Comodidad 7. Energía 8. Habitación 1.**
- **Sofá confidente Q3: 920$. Comodidad 7. Energía 5. Habitación 3.**
- **Cama trineo Napoleón: 1.000$. Comodidad 8. Energía 9.**
- **El Deiter de Nalghaus: 1.100$. Comodidad 8. Energía 5. Habitación 3.**
- **Dormidora Miss Memoria: 1.290$. Comodidad 7. Energía 11.**



- **Cama estilo Isabelino modernizada: 3.000$. Com. 9. Energía 10. Hab. 3.**
- **Cama de lujo Princesa: 3.200$. Comodidad 10. Energía 9. Habitación 2.**
- **Cama Corazón Vibromática: 4.500$. Comodidad 10. Energía 8. Habitación 2.**

SUPERFICIES

- **Caja de mercancías vacía: 35$.**
- **Mesita auxiliar Pinopáramo: 40$.**
- **Mesa carrete de Arte Amateur: 55$.**
- **Mesita auxiliar Brisaguay: 55$.**
- **Mesilla de noche Nenés: 75$.**
- **Escritorio de formica: 80$.**
- **Mesa encubierta: 85$.**
- **Mesa plegable naipes NuMica: 95$.**
- **Mesa cristal Le Maussade: 99$.**
- **Barra de bar PeriQuete: 119$.**
- **Mesita auxiliar Dondesea: 120$.**
- **GeneriEncimera: 145$.**
- **Encimera de baño Count Blanc: 150$.**
- **Escritorio metálico Sobran T.: 150$.**
- **Expositor para galerías: 199$. Habitación 1.**
- **Mesa Quintopino SuperCampers: 200$.**
- **La Encimera Espabilada: 200$.**
- **Escritorio Cupertino Londres: 220$.**
- **Mesa de secuoya de Ciudad Próspera: 250$.**
- **Encimera alicatada: 250$.**
- **Mesita estilo Isabelino modernizado: 250$. Habitación 1.**
- **Encimera NuMica: 300$.**
- **Mesa para autopsias usada: 320$.**
- **Diseño de comedor Meseta de Londres: 450$. Habitación 2.**
- **Mesa Estanvidrio: 500$. Habitación 2.**
- **Encimera de cocina Carni-0: 500$. Habitación 1.**
- **Mesa de cristal ensamblado: 600$. Habitación 2.**
- **Escritorio Redmond: 800$. Hab. 2.**

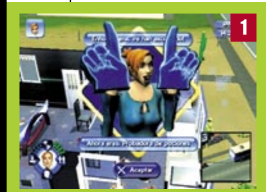


CARRERAS EN LAS QUE TRIUNFAR

NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel de Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CIENTÍFICO LOCO (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Limpialaboratorios	CM	10-14	155$	0	0	0
2.	Probador de pociones (1)	CB	11-15	230$	0	0	0
3.	Pirómano	CB	14-22	320$	0	0	2
4.	Criador de virus	MG	11-16	375$	1	1	2
5.	Químico	MG	10-17	450$	2	1	2
6.	Viviseccionista (2)	LTL	10-19	540$	2	1	2
7.	Manipulador de genes	LTL	11-15	640$	3	1	4
8.	Experto en robótica	EO	12-20	740$	4	1	6
9.	Teórico espacio-tiempo	EO	10-16	870$	5	1	8
10.	Teórico del rayo mortal	MM	10-14	1.000$	6	2	10


1

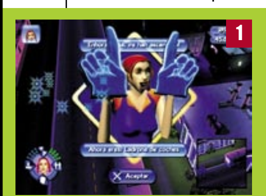

2



3

GÁNGSTER (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1	Gamberro	CM	10-14	140$	0	0	0
2.	Mangui de tiendas	CB	09-13	200$	0	0	0
3.	Ladrón de casas	CB	23-05	275$	0	0	0
4.	Ladrón de coches (1)	GG	09-15	350$	2	0	1
5.	Matón	GG	17-01	425$	3	0	2
6.	Guardaespaldas	CC	15-23	530$	4	0	3
7.	Incendiario	CC	09-15	640$	6	0	3
8.	Extorsionista	AP	09-15	760$	8	0	5
9.	Sicario (2)	AP	10-16	900$	8	0	5
10.	Jefe del Hampa	MM	18-00	1.100	8	0	5


1


2



3

CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.
GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	Coche Buggy
0	0	0	0	Lámpara experimental (3)
0	0	1	0	Incubadora
1	0	2	1	Inodoro
2	0	4	1	Bobina de Tesla
2	0	4	2	lámpara superluminoltetra
2	0	5	3	Señora Girótica (4)
4	0	7	4	El Buenaluz
5	0	8	5	Gnomo Templo + Vídeo (5)



4


5

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	Puerta Secreta (3)
2	0	0	0	Op. social "Serenata"
4	0	0	0	Trampolín
5	0	0	0	Ducha Sónica
6	1	0	1	Op. social "Abofetear" (4)
7	3	0	1	Jacuzzi
8	3	0	2	Mesa de ping-pong
9	5	0	3	Parrilla AsaBastardos
10	7	0	4	Gnomo Templo + Vídeo (5)



4



5

DECORACIÓN

- **Flamenco rosa: 12$. Habitación 2.**
- **Violeta africana: 30$. Habitación 1.**
- **Planta araña: 35$. Habitación 1.**
- **Pavimento de piedra: 35$.**
- **Geranio Roxana: 45$. Habitación 1.**
- **Póster Calavera de Metal: 65$. Habitación 1.**
- **Acuarela de J.M.E.: 75$. Habitación 1.**
- **Cuadro de Payaso Llorando: 80$. Habitación 1.**
- **Conducto de ventilación: 85$. Habitación 1.**



- **Poster Chou-Kawaii: 85$. Habitación 1.**
- **El unicornio mágico, de Hark O´Iris: 85$. Habitación 1.**
- **Señal de advertencia (W-22): 89$. Habitación 1.**
- **Señal de peligro biológico: 89$. Habitación 1.**
- **Rosas Reina Vivanco: 99$. Habitación 1.**
- **Columna recíproca Lairtsudni: 119$. Habitación 1.**
- **Columna de la Atlántida: 120$. Habitación 1.**
- **Árbol del caucho: 120$. Habitación 2.**
- **Cáctus Echinopsis Maximus: 150$. Habitación 2.**
- **Planta Jade: 160$. Habitación 2.**



- **Palmera de Palmira: 165$. Hab. 2.**
- **El Gran Hermano va de compras: 165$. Habitación 1.**
- **Estación situación, de Dameguerra: 199$. Habitación 2.**
- **Acuario La aventura del Poseidón: 200$. Diversión 1. Habitación 2.**
- **Alfombra CosmetiCosa: 210$. Habitación 2.**
- **Atrezo pelis antiguas: 210$. Hab. 2.**
- **Bipolar, de Conner I.N.: 240$. Habitación 2.**



ATLETA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1	Mascota **(1)**	CM	10-14	130$	0	0	0
2.	Recogepelotas	CB	09-14	170$	0	0	0
3.	Novato	CB	10-15	230$	0	0	0
4.	Jugador de plantilla	GG	10-15	300$	0	0	0
5.	Titular **(2)**	GG	09-15	385$	0	0	0
6.	Estrella	CR	09-15	510$	1	0	2
7.	Superestrella	CR	09-16	680$	2	1	2
8.	Entrenador jefe	EOr	08-14	850$	3	2	2
9.	Estrella histórica	EOr	09-15	1.000$	4	3	2
10.	Leyenda viva	MM	09-15	1.200$	6	4	2







ESTRELLA DE CINE (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Payaso centro comercial	CM	10-14	100$	0	0	0
2.	Colaborador infantil	CN	09-13	150$	0	0	0
3.	Especialista de cine **(1)**	CN	09-15	200$	0	0	0
4.	Extta de cine de terror	MG	07-15	275$	2	0	0
5.	Extra de telenovela	MG	07-16	375$	3	0	0
6.	Presentador de TV **(2)**	CR	10-18	500$	4	0	0
7.	Estrella de comedia	CR	10-18	650$	6	0	0
8.	Sex Symbol	EOr	17-01	900$	6	0	0
9.	Director de cine **(3)**	EOr	10-17	1.100$	8	0	0
10.	Gerifalta del celuloide	MM	10-15	1.400$	10	0	0







REQUISITOS

NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

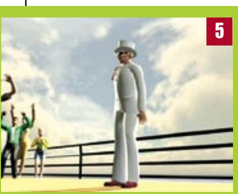
CASAS

CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	mesa de hockey de aire
0	2	0	0	reloj Flamingo (3)
0	4	0	0	muro de escalada
0	6	0	1	máquina Aroma
0	7	0	1	Op.s. "contar chiste verde"
0	8	0	2	Op.s. "silbido piropo
0	9	0	3	TV Ultra-amo (4)
0	10	0	5	sofá de mimbre
0	10	0	5	Gnomo Templo + Vídeo (5)



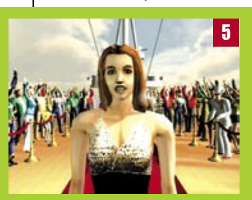
4


5

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	lámpara Exoticalísimo (4)
0	0	0	2	Sintetizador
0	1	0	2	Op. social "hacer truco"
1	2	0	3	Op.s. "provocar trasero"
2	2	0	4	Op.s. "paseo por la Luna"
2	3	0	6	Op.s. "bailar Moon Walking"
2	3	0	7	micrófono
5	4	0	8	Acuario de Manila 1000.
8	4	0	10	Gnomo Templo + Vídeo



4


5

GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

- **Póster de la película " Amor sobre Bagdad " : 249$. Habitación 2.**
- **Loro postizo de FalsoAmigo: 300$. Habitación 2.**
- **"Corresponsal Irresponsable": 325$. Habitación 2.**
- **Delirio de Grandeur: 360$. Habitación 2.**
- **Cabeza de alce colgante: 450$. Habitación 2.**



- **Alfombra de Vida Leopar: 460$. Habitación 2.**
- **Muestra de esqueleto anatómico: 550$. Habitación 3.**
- **Fuente de la tranquilidad: 700$. Diversión 1. Habitación 2.**
- **Pez disecado SimBad: 777$. Habitación 3.**
- **Antena de Radar Dameguerra: 900$. Habitación 3.**
- **Adivina qué, de Connor Tiist: 950$. Habitación 3.**
- **Incapacitado, de Omar Kittup: 999$. Habitación 3.**
- **Cita a ciegas, de Iro N. Hia: 1.020$. Habitación 3.**
- **Disco de oro: 1.200$. Habitación 3.**



- **Calendario Dios Solar, de Neo-Primo: 1.299$. Habitación 4.**
- **Escila y Caribdis: 1.450$. Habitación 4.**
- **Mente Maestra: 1.475$. Habitación 4.**
- **Prueba positiva, de Heuk Lidess: 1.500$. Habitación 4.**
- **Moasico de Debauchium: 1.525$. Habitación 4.**
- **Escudo de armas Hijodalgo: 1.800$. Habitación 4.**
- **Caracoles con carámbanos en la nariz: 2.140$. Habitación 5.**
- **Retrato, de Pinto Paredes: 3.200$. Habitación 8.**



ESTRELLA DE CONTRACULTURA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Mendigo	CM	10-14	110$	0	0	0
2.	Repartidor de folletos	CN	10-14	120$	0	0	0
3.	Tejedor de cestas	CN	10-15	180$	0	1	0
4.	Hippie **(2)**	E8	12-17	200$	2	3	0
5.	Masajista	E8	11-16	220$	3	5	0
6.	Profesor de yoga	CC	10-17	300$	4	6	1
7.	Trascendentalista **(3)**	CC	12-17	350$	6	7	2
8.	Gurú del amor	AP	12-17	450$	6	8	2
9.	Activista físico	AP	14-19	550$	7	9	3
10.	Friki profesional	MM	10-14	1.000$	8	10	3

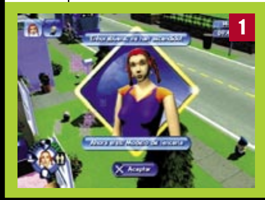






VICTIMA DE LA MODA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Modelo de manos	CM	10-14	200$	0	0	0
2.	Modelo de lencería **(1)**	CN	10-14	225$	0	0	0
3.	Experto en depilación	CN	10-15	275$	0	0	0
4.	Pintauñas	E8	10-15	315$	1	0	0
5.	Diseñador de pelucas	E8	11-17	400$	2	0	0
6.	Estilista de peluquería	CR	11-18	550$	3	0	0
7.	Maquillador **(3)**	CR	12-18	650$	4	1	0
8.	Modelo de pasarela	EOr	18-01	900$	5	2	0
9.	Modelo de pósters	EOr	14-21	1.100$	7	3	0
10.	Supermodelo **(4)**	MM	10-16	1.200$	9	4	0







REQUISITOS

NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CASAS

CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.

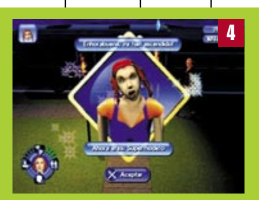
NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	el fogón del gourmet (1).
1	0	0	0	aplique de Confucio.
1	1	0	0	bloque del artista.
1	1	0	1	lámpara Amor.
2	1	0	2	cama vibrante.
2	2	0	2	tienda Tecno-Camp.
2	3	0	4	baloncorrea (4).
3	4	0	6	Op.s. "hacer el mono".
4	5	0	8	Gnomo Templo + Vídeo (5)



4


5

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	bar PeriQuete
2	0	0	0	cómoda "Venus Picante"
4	1	0	0	festival láser
5	1	0	1	Op.s. "dos besos" (2)
6	1	0	2	Op.s. "admirar cuerpo"
7	3	0	3	Op.s. "baile lento"
8	4	0	4	JardiLuminado
9	5	0	4	Fregadero Fontis Publicus
10	8	0	5	Gnomo Templo + Vídeo (5)


4


5

GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

- Reloj de pared: 3.500$. Habitación 7.
- Pseudoalfombra de oso polar: 3.650$. Habitación 6.
- Obra sin título de 1973: 3.800$. Habitación 6.
- El chico de la maldición radiante: 3.900$. Habitación 6.
- Jarrón de porcelana china: 4.260$. Habitación 7.
- Alfombra de piel de oso Phals: 4.300$. Habitación 7.
- Imitación rinoceronte blanco: 4.800$. Habitación 7.



- Amo a las reinas, de Pintor X: 5.000$. Habitación 8.
- Naturaleza muerta, cortinajes y migas: 7.600$. Habitación 9.
- Tapiz Erupción de decadencia: 8.100$. Habitación 9.
- Antigua alfombra persa: 8.200$. Habitación 7.
- Acuario marino Manila 1.000: 8.500$. Habitación 10.
- Templo del Simoleón: 8.999$. Habitación 10.

ELECTRÓNICA

- Detector de humos Alrojo: 50$.
- Teléfono inalámbrico CTSC: 75$.
- Juego de trenes Chiquiniero, de Rip Co.: 80$. Diversión 2.
- Televisor monocromo: 85$. Diversión 2.
- Estéreo portátil Muchamarcha: 100$. Diversión 2.
- Alarma antirrobo Simtinela IV: 250$.
- Sistema de control electrónico de bichos: 300$.
- Detector de movimiento Centinela CDXLVII: 350$.
- Televisor color 27" Trottco KSERA: 500$. Diversión 4.
- Estéreo Hi-Fi de Simasonic: 650$. Diversión 3.
- Simtren de OCD Systems: 955$. Diversión 4. Habitación 3.
- Ordenador Espectrus: 999$. Diversión 3.
- Gramola retro Canta y Grita: 1199$. Diversión 3. Habitación 2.
- Estéreo Libertad, de Freyja: 1.495$. Diversión 3. Habitación 1.
- Pinball Billoner: 1.800$. Diversión 5.
- Microscotch Coditia Q628-1500JA: 1.800$. Diversión 5.



PARAMILITAR (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Limpiador de letrinas	CM	10-14	250$	0	0	0
2.	Limpiabotas (2)	CB	08-12	325$	0	0	0
3.	Instructor	CB	09-14	400$	0	0	0
4.	Paracaidista	GG	06-12	450$	0	0	0
5.	Piloto de helicóptero	GG	06-12	500$	0	0	0
6.	Operaciones especiales (3)	LTL	09-15	550$	1	0	1
7.	Agente secreto	LTL	09-15	580$	2	0	1
8.	Decodificador	EOc	09-15	600$	5	0	4
9.	Director de inteligencia	EOc	09-15	700$	6	0	7
10.	Ministro de la Guerra	MM	09-15	1.000$	6	0	8







EMPOLLÓN INFORMÁTICO (MODO LIBRE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Instalador de TV	--	9-17	120$	0	0	0
2.	Testeador de videojuegos	--	18-02	150$	0	0	0
3.	Técnico de sistemas	--	8 -16	200$	0	0	2
4.	Programador virus inform.	--	12-20	240$	1	0	3
5.	Diseñador páginas web	--	10-19	400$	2	0	4
6.	Hacker	--	16-23	610$	2	0	4
7.	Programador	--	10-20	800$	3	0	4
8.	Inversionista	--	10-19	1.100$	4	0	4
9.	Teorizador I.A.	--	11-20	1.300$	5	0	5
10.	Cyborg	--	11-20	1.550$	6	0	4







REQUISITOS

NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CASAS

CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.

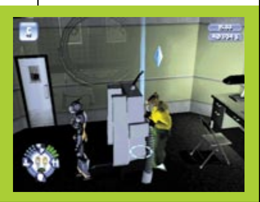
NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	consola HiperGráfix **(1)**
0	0	2	0	lámpara portatil
0	2	4	0	Op.s. "enseñar músculo"
0	4	5	0	dormidora Miss Memoria
0	4	6	2	telescopio
0	5	7	2	radar
0	5	8	2	Op.s. "Voltereta" **(4)**
0	8	9	2	detector de movimiento
0	10	10	4	Gnomo Templo + Vídeo **(5)**





NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
0	0	1	0	--
0	0	2	0	--
2	0	2	0	--
4	0	4	0	--
6	0	5	2	--
7	0	7	4	--
9	0	8	6	--
6	0	5	2	--





GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

- **Conjunto de realidad virtual SSRI: 2.300$. Diversión 7.**
- **Estéreo teoría de la cuerda: 2.550$. Diversión 5. Habitación 3.**
- **Festival láser, de Floyd Co.: 2.700$. Diversión 3. Energía 3. Comodidad 3.**
- **Televisor Soma de plasma: 3.500$. Diversión 6. Habitación 2.**
- **HiperGráfix 1.024 Edición diamante: 4.999$. Diversión 9.**
- **Soy Marco: 6.500$. Diversión 9.**
- **Pista de baile "Mueve las caderas": 7.999$. Diversión 10.**
- **Ultra-amo de la información: 9.499$. Diversión 9. Habitación 8.**



APARATOS

- **Cafetera Molinet: 85$. Energía 1.**
- **Horno tostador Marca General: 100$. Hambre 1.**
- **Procesador de alimentos Acel Rator: 220$. Hambre 2.**
- **Microondas Potencial Positivo: 250$. Hambre 2.**
- **Barbacoa THX-451 Buffalo Bill: 350$. Hambre 4.**
- **Compresor de basura Genie: 375$.**
- **Horno Dialéctrico independiente: 400$. Hambre 5.**
- **Cafetera Espresso Otratacitta: 450$. Energía 2. Diversión 1.**
- **Parrilla de piedra AsaBastardos: 451$. Hambre 5.**
- **Limpiaplat Deluxe: 550$.**
- **Nevera Llamark: 600$. Hambre 6.**
- **Lavavajillas Lógic Difus: 950$.**
- **Horno de gas Pirotorre: 1.000$. Hambre 7.**
- **Nevera Porcina Modelo POR-C03: 1.200$. Hambre 7.**
- **Nevera de congelación secreta: 2.500$. Hambre 8.**
- **Mesa de Teppan Yaki: 3.000$. Hambre 7. Diversión 1.**

SANEAMIENTOS

- **Fregadero Hidronómico: 250$. Higiene 2.**
- **Desagüe: 300$.**
- **Inodoro en recuerdo de los Boggs: 300$. Vejiga 8.**
- **Retrete Higinomatic: 300$. Vejiga 8.**
- **Fontis Publicus: 400$. Higiene 2. Habitación 1.**



ARTISTA (MODO LIBRE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Modelo de artistas	--	3-8	100$	0	0	0
2.	Pintor de casas	--	9-16	130$	0	0	0
3.	Limpiador de estudios	--	9-15	190$	0	0	0
4.	Guarda de museo	--	8-16	250$	1	0	0
5.	Artista de estudio	--	7-14	325$	2	0	2
6.	Artista residente	--	11-20	400$	3	0	5
7.	Crítico de arte	--	12-9	550$	4	0	5
8.	L'Enfant Terrible	--	11-18	700$	5	0	5
9.	Dueño de galería	--	17-02	1.100$	6	0	5
10.	Director de museo	--	10-15	1.400$	8	0	5



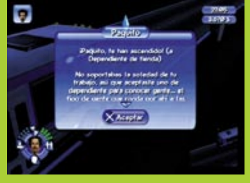




ESTAFADOR (MODO LIBRE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Vendedor ambulante	--	9-15	120$	0	0	0
2.	Vendedor coches usados	--	9-16	180$	0	0	0
3.	Televendedor	--	9-16	250$	0	0	1
4.	Artista del timo	--	9-16	320$	2	0	2
5.	Fad Starter	--	9-16	400$	3	0	2
6.	Inventor	--	9-16	520$	4	0	2
7.	Prestamista	--	9-17	660$	6	0	2
8.	Desarrollador estado real	--	9-17	800$	8	0	2
9.	Vendedor interiores	--	9-16	950$	8	0	2
10.	Monopolista	--	9-15	1.200$	8	0	2







REQUESITOS

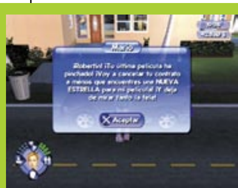
NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CASAS

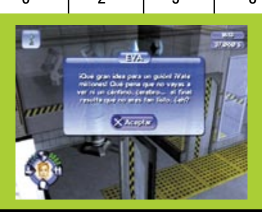
CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.

NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
2	0	0	0	--
5	0	0	0	--
6	0	0	0	--
7	0	0	0	--
8	4	0	0	--
10	5	0	2	--
10	7	0	7	--
10	7	4	10	--





NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
0	0	0	2	--
0	0	0	2	--
0	0	2	2	--
2	0	3	3	--
2	2	4	4	--
3	2	6	5	--
5	2	7	6	--
6	2	9	8	--





GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

- Lavabo de pie Anderson ville: 400$. Higiene 2.
- Fregadero Epikouros: 500$. Higiene 3.
- Ducha de interior/exterior Brisaguay: 599$. Higiene 5.
- Ducha Miniespás: 650$. Higiene 6.
- Bañera Nadamás: 800$. Comodidad 3. Higiene 6.
- Cisterna Plus 5 XLT:1.200$. Comodidad 4. Vejiga 8.
- Bañera Higirreina: 1.500$. Comodidad 5. Higiene 8.
- Bañera Hidroteray: 3.200$. Comodidad 8. Higiene 10.
- Ducha Sónica: 3.999$. Comodidad 8. Higiene 10.
- Bañera KlassiLympia Mas-aico: 4.500$. Comodidad 8. Higiene 10. Habitación 1.
- Conversor de surtidor caliente: 5.000$. Comodidad 6. Higiene 3. Diversión 2.
- Bañera de hidromasaje WhirlPuf: 6.500$. Comodidad 6. Higiene 2. Diversión 2.
- Sistema Libidinex Spa: 7.999$. Comodidad 5. Higiene 2. Diversión 3.



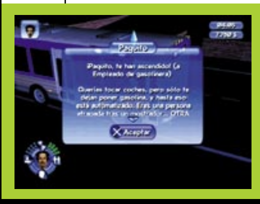
ILUMINACIÓN

- Lámpara de escritorio Espartana: 24$.
- Lámpara botella: 25$.
- Lámpara de jardín: 50$.
- Lámpara Paraíso Halógeno, de Contempto: 50$.
- Aplique Confucio: 75$.
- Aplique ovalado de cristal: 85$.
- Foco CYMK JardiLuminado: 95$.
- Lámpara portátil: 100$.
- Aplique de latón de calidad: 110$.
- El Apopléjico Fotoeléctrico: 115$.
- Aplique especial Plato Azul: 135$.
- Rótulo de neón Flamingo: 150$.
- Aplique Amor propio listo en 8 pasos: 150$.
- Lámpara cromada Reflejos, de la compañía Élite: 180$.
- Antorcha fantasía hawaiana Tiki: 180$.
- Rótulo de neón personalizado: 185$.
- Lámpara SLP: 199$.
- Lámpara de sobremesa Torchosterona: 200$. Habitación 1.
- Lámpara de pie Exoticalistismo: 210$. Habitación 1.
- Antorcha de pared Torquemada: 250$. Habitación 1.



↘ GANDUL (MODO LIBRE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Encargado mantenimiento	--	17-22	100$	0	0	0
2.	Dependiente de tienda	--	9-16	120$	0	0	0
3.	Empleado gasolinera	--	9-15	190$	0	0	2
4.	Taxista	--	8-16	250$	2	0	2
5.	Camionero	--	7-14	350$	2	0	3
6.	Mecánico de coches	--	11-20	400$	4	0	3
7.	Repo Sim	--	12-21	550$	5	0	5
8.	Investigador privado	--	11-18	700$	8	0	5
9.	Piloto vuelos comerciales	--	17-02	1.100$	8	0	5
10.	Contrabandista	--	10-15	1.400$	8	0	5

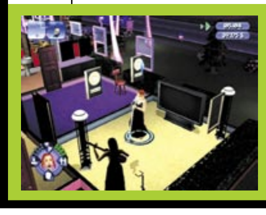






↘ ESTRELLA DEL ROCK (MODO LIBRE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM
1.	Grupi	--	10-16	100$	0	0	0
2.	Roadie	--	9-16	120$	0	0	0
3.	Dependiente tienda música	--	9-15	190$	0	0	0
4.	Comp. música ascensores	--	8-16	250$	2	0	0
5.	Escritor de jingles	--	7-14	325$	2	0	2
6.	Cantante de bodas	--	11-20	400$	3	0	5
7.	Cantante banda de bar	--	12-21	550$	4	0	5
8.	Estrella del rock	--	11-18	700$	4	0	5
9.	Artista en solitario	--	17-02	1.100$	6	0	5
10.	Productor musical	--	10-15	1.400$	8	0	5







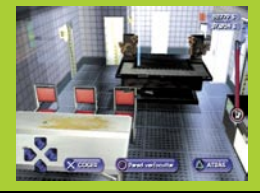
REQUISITOS

NC - Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CASAS

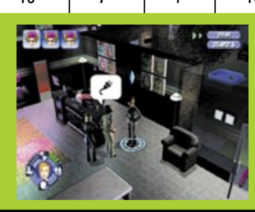
CM -Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.

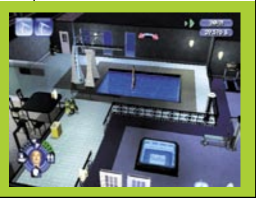
NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
0	3	0	0	--
2	3	0	0	--
3	3	0	3	--
4	4	0	4	--
5	5	2	4	--
7	8	3	6	--
10	9	4	8	--





NCr	NCu	NL	Nca	Premio
0	0	0	0	--
0	0	0	0	--
2	0	0	0	--
5	0	0	0	--
6	0	0	0	--
7	0	0	4	--
8	4	0	4	--
10	5	0	4	--
10	7	0	7	--
10	7	4	10	--





GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

- **Lámpara experimental: 275$. Habitación 1.**
- **Foco BuenaLuz: 300$.**
- **Lámpara de pie Torchosterona: 350$. Habitación 1.**
- **Candelabro Torquemada: 400$. Habitación 2.**



VARIOS

- **Cubo de basura: 30$.**
- **Despertador Roncamás: 30$.**
- **Caja de juguetes Misterio Mágico: 50$. Diversión 2.**
- **Aspersor semioscilante Happy Thunder: 65$. Diversión 2.**
- **Contenedor residual de 100 litros DOT-55C: 65$.**
- **Frigorífico de bebidas Surp N´Burp: 100$. Comodidad 3. Energía 1.**
- **Casa de muñecas Will Lloyd Wright: 180$. Diversión 2.**
- **Cómoda Pinopáramo: 250$.**
- **Cómoda infantil Nenés: 300$.**
- **Taquilla Pie de atleta: 325$.**
- **Cómoda Venus Picante, de Poli Vinilo: 400$. Habitación 1.**
- **Baloncorrea: 450$. Diversión 3.**
- **Armario tradicional de roble: 550$. Habitación 1.**
- **Mesa de strip póquer: 600$. Diversión 4.**
- **Canasta SuperMate: 650$. Diversión 4.**
- **Tenis de mesa de Palazo: 700$. Diversión 6.**
- **Simulador de playa doméstico: 1.000$. Diversión 4.**



- **El Divertinator Deluxe: 1.200$. Diversión 5.**
- **Armario antiguo: 1.200$. Habitación 2.**
- **Mesa espiritista Detectaespíritus: 1.225$. Diversión 4. Habitación 3.**
- **Cómoda experimental de C. D. Sendde: 1.300$. Habitación 3.**
- **Mesa de hockey de aire ¡Menudo Disco!: 2.200$. Diversión 5.**
- **Aromaster Whifferpuff Oro: 2.500$. Diversión 3. Hambre 3. Comodidad 3.**
- **Mesa de billar Nobillario: 4.200$. Diversión 6.**
- **Mesa de billar Ultra-amo: 4.500$. Diversión 7. Habitación 1.**

MODO LIBRE





Este modo es igual a "Tomar la calle" en cuanto a manejo de personajes y filosofía de vida. La diferencia más importante es que no necesitas mudarte a ningún sitio cada cierto tiempo y que no hay objetivos por casa.

Puedes elegir entre entrar a vivir en una de las tres calles libres manejando a sus personajes, deshauciarles o construir una casa derribando la existente. Elige la que más te apetezca **(1)**.





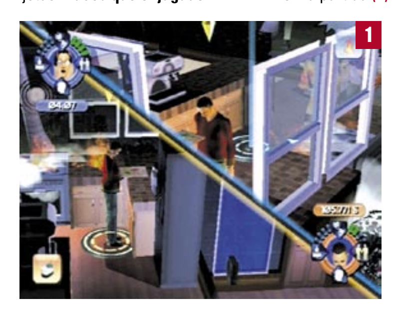
Además, cada casa tiene asignada una cantidad de dinero inicial, porque tus sims empezarán en el paro. Para solucionar esto, puedes elegir trabajar en una de las cinco carreras exclusivas de este modo **(2)**. El resto es igual: tendrás que desarrollar tus habilidades **(3)**, organizar fiestas, hacer amigos **(4)**, limpiar la casa...

MODO DOS JUGADORES

También podemos jugar con un amigo y disfrutar de una partida al mismo tiempo.

Para ello, en primer lugar hay que tener **dos tarjetas de memoria insertadas en la consola**. Cada jugador tiene que crear a un Sim y grabarlo en una de las tarjetas. Haced **que el jugador 1 empiece una partida**, da igual el modo elegido de juego. Una vez que esté ya en el juego, el jugador 2 tiene que presionar "Start" en su mando, lo que hará que se cargue su personaje y que llegue a la casa del jugador 1 en bus. Ahora, la pantalla se partirá en diagonal y cada uno hará su vida en la partida **(1)**. Por supuesto, **podéis probar a hacerles amigos, ayudarse mútuamente a cumplir objetivos, enamorarse, casarse o tener hijos**. Las posibilidades están definidas por lo que os apetezca hacer en cada momento **(2)**.

También puedes cargar una partida ya empezada y hacer que se una un amigo a ella.





MODO ONLINE

El modo Online es una novedad en esta nueva entrega del "Sim-universo" respecto del anterior juego. Ahora **tendrás la opción de poder relacionarte con sims de toda Europa** y aprender y desarrollar nuevas habilidades, las cuales luego podrás usar en los modos Offline **(1)**. Por supuesto, hay que tener un kit de conexión de banda ancha para PlayStation 2 y crear una cuenta de usuario en la red de Electronic Arts. Sigue las indicaciones que figuran en las instrucciones del juego si quieres llevar a tu sim de vacaciones fuera del país.


1

TRUCOS

Si a pesar de la guía no terminas de hacerte con tu Sim, puedes probar a usar alguno de estos trucos. Para activarlos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero te aseguramos que funcionan todos.

• Activar trucos:
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●. Verás que fuera de la casa ha aparecido un gnomo azul **(1)**.


1



2

Esto significa que puedes meter el resto de los trucos.

• Desbloquear todos los objetos:
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.

• Rellenar los motivos de tu Sim:
Pulsa **L2**, **R1**, ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim, es decir, comida, higiene, bienestar, etc.

• Más dinero:
Pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

• Todas las localizaciones:
Pulsa **R2**, **R3**, **L3**, **L2**, **R1**, **L1**. Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas que hay en el juego.

• Desbloquear todas las opciones sociales (2):
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.

• Desbloquear todas las prendas para vestir a tu Sim:
L1, **R2**, ✖, ●, ↑, ↓ (estos dos últimos con el stick analógico) **(3)**.



3

DESARROLLO

- **Espejo mural Narcisco: 100$.**



- **Armario botiquín: 125$. Higiene 1.**
- **Espejo de pie Narcisco: 150$.**
- **Estantería de pino: 250$. Diversión 1.**
- **Caballete plegable Brochagorda: 250$. Diversión 2.**
- **Bloque del artista: 300$.**
- **Juego de ajedrez: 500$. Diversión 2.**
- **Estantería Simtigüedad: 500$. Diversión 2.**
- **Guitarra Bejafona: 580$. Diversión 2.**
- **Máquina de ejercicios Exerto: 700$.**
- **Banco de carpintería: 720$.**
- **Estantería Libri di Regina: 900$. Diversión 3.**
- **Librería conceptual por Andy Lusión: 1.000$. Diversión 3.**



- **Micrófono nostálgico: 1.100$. Diversión 3.**
- **Cinta de andar Ejecutivo PerspirActivo: 1.200$.**
- **Torno de alfarería Arte-Sano: 1.300$. Diversión: 3.**
- **Bar portátil PeriQuete: 1.500$. Energía 1. Comodidad 1. Hambre 1.**
- **Telescopio Horrorwitz Star-Track: 2.100$. Diversión 4.**
- **Cabina de DJ: 2.295$. Diversión 3.**
- **Fogón de gourmet Epicurioso: 2.600$. Hambre 8. Habitación 1.**
- **Taller de inventor Arte-Sano: 3.330$.**
- **Piano Tintinway e Hijas: 3.500$. Diversión 4. Habitación 3.**
- **Incubadora Genio del Gen: 3.950$.**
- **¡Como-Mola! Muro de escalada: 4.500$. Diversión 2.**
- **Sintetizador Sim-Fonía: 5.900$. Diversión 6. Habitación 3.**
- **AbDominador, de GiroDeporte: 8.000$. Diversión 3.**
- **Bobina Tesla 3.0: 8.595$.**
- **Señora Girótica: 9.995$.**





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 63

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

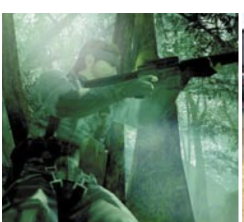


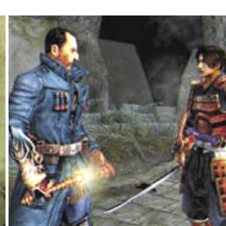


Los Bombazos de 2004

GRAN TURISMO 4 • FINAL FANTASY XII
SILENT HILL 4: THE ROOM • ONIMUSHA 3
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER • DRIV3R
BURNOUT 3 • SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN • RESIDENT EVIL OUTBREAK
STAR WARS BATTLEFRONT • KINGDOM HEARTS 2 • JAK III
THE GETAWAY 2 • RATCHET & CLANK 3 • STARCRAFT GHOST
MONSTER HUNTER • LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE • PSI-OPS
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN • GOD OF WAR • RED DEAD REVOLVER...





No te pierdas los juegos que harán historia este año






Harry Potter
Y el Prisionero de Azkaban



Project Zero 2



Splinter Cell
Pandora Tomorrow



MAYO



Psi-Ops



Juiced



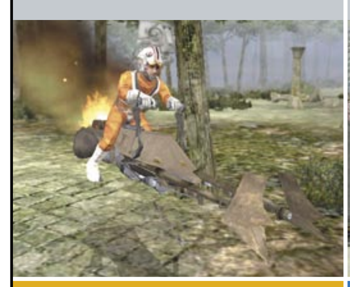
Killzone



Onimusha 3



SEPTIEMBR



Star Wars Battlefront



Burnout 3



Second Sight



Final Fantasy XII





sumcale



Syphon Filter: Omega Strain



Driv3r



Resident Evil Outbreak



Catwoman









Shellshock: Nam´67



Gran Turismo 4



Jak III



Ratchet & Clank 3







Kingdom Hearts II



Metal Gear Solid 3: Snake Eater



Silent Hill 4: The Room



The Getaway 2

D I C I E M B R E

ndario

Si quieres saber lo que el futuro le va a deparar a tu PS2, en este suplemento vas a encontrar lo que buscas: una selección de los títulos más importantes que se pondrán a la venta de aquí a fin de año. Por supuesto, siempre se puede esperar alguna sorpresa más, pero con estos vas a tener diversión de sobra...

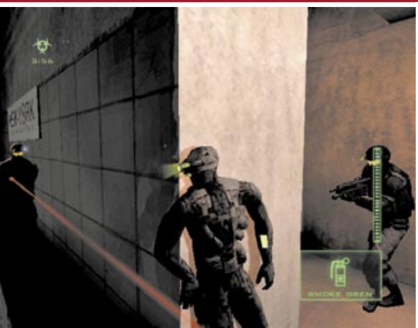
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
Sam Fisher regresa de las sombras

Compañía **Ubi Soft** | Género **Aventura de acción** | Estado de desarrollo **60%**

Después de deleitarnos con una espectacular aventura de infiltración, el agente Sam Fisher volverá pronto a PS2 para demostrarnos que sigue en buena forma.

Splinter Cell Pandora Tomorrow **será una aventura de infiltración muy en la linea de la primera. Así pues, el sigilo será un componente fundamental y nuestra mejor baza seguirá siendo sorprender a los enemigos desde las sombras...**

La I.A. de los guardias enemigos ha sido realmente mejorada. Habrá que pensar bien antes de actuar.



La principal novedad de esta entrega estará en el modo Online, donde podrán participar hasta 4 jugadores.



Los movimientos, armas, "gadgets" y visores de la primera entrega volverán acompañados de nuevas sorpresas...

Tras encandilarnos con su visión realista del espionaje, *Splinter Cell* volverá a PS2 en una aventura muy superior a la primera entrega, pero partiendo de sus mismos moldes. Así, en *Pandora Tomorrow* vamos a ponernos de nuevo en la piel del agente Sam Fisher, que esta vez irá tras los pasos de un líder revolucionario llamado Suhadi Sadono. Este argumento, que vuelve a estar supervisado por el escritor Tom Clancy, nos llevará a sitios tan dispares como el tren Timor, que cubre el recorrido París-Niza, Indonesia o el aeropuerto de Los Ángeles, por citar algunos ejemplos.

ESPIONAJE MUY REALISTA. En todos esos lugares vamos a hacer gala de unas técnicas de espía muy realistas. Contaremos con todos los movimientos, armas y gadgets que vimos en el primer *SC*, más un buen puñado de añadidos, como el "giro SWAT" para pasar por puertas sin ser visto o nuevos trajes. Eso sí, por mucho que contemos con nuevas po-

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "MUY SIGILOSA"







1 **LA INFILTRACIÓN MÁS REALISTA.** Más que el uso de las armas "a lo loco", en *Pandora Tomorrow* nos será más útil el sigilo y sorprender a los inteligentes guardias por la espalda.

2 **NUEVA HISTORIA Y LOCALIZACIONES** Perseguiremos al revolucionario Suhadi Sadono por multitud de nuevos y atractivos lugares, como un tren en marcha o la jungla de Indonesia.

3 **ALUCINANTE MODO ONLINE** El potente modo Online nos dejará divertidas partidas para hasta 4 jugadores con la opción de elegir entre dos tipos de personajes muy distintos.





SCPT llegará localizado y con música de Lalo Schifrin, autor de la famosa melodía de "Mission: Impossible".



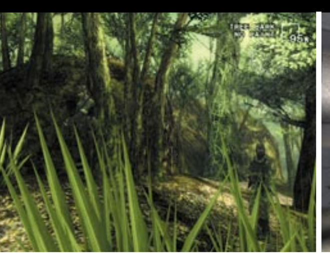
El modo Online de SCPT nos dejará divertidos enfrentamientos entre dos equipos de agentes muy distintos: los mercenarios (armas pesadas, nuevos visores y vista subjetiva) y los espías (más sigilosos y en tercera persona).

PANDORA TOMORROW ASEGURARÁ FUERTES EMOCIONES TANTO EN SU MODO HISTORIA COMO EN SUS PARTIDAS ONLINE PARA 4 JUGADORES.

sibilidades, lo mejor será pasar inadvertidos ante los guardias, que por cierto lucirán una I.A. muy mejorada.

PROMETEDOR MODO ONLINE.
Pero la principal novedad de este *Pandora Tomorrow* estará sin duda en su potente modo Online, apto para hasta 4 jugadores. En él se enfrentarán dos equipos de personajes muy diferentes. Por un lado, los mercenarios, con armamento pesado, distintos visores y perspectiva subjetiva. Por otro, los espías, personajes muy similares al propio Sam Fisher que no tendrán una capacidad de fuego tan imponente, pero que dispondrán de muchos recursos para sorprendernos desde las sombras... bajo una vista en tercera persona. Las diferencias entre estos tipos de personajes darán mucho juego, y los piques Online serán de órdago. Y lo mejor de todo es que ya no queda tanto para poder disfrutarlo.

LOS RIVALES A BATIR...





1 METAL GEAR SOLID 3
La tercera entrega del rey de los juegos de infiltración aún tardará un poco en llegar, pero seguro que se convierte en el gran rival de Sam Fisher.

2 SPLINTER CELL
Aunque suene paradójico, otro gran rival para *Pandora Tomorrow* es la primera parte de *Splinter Cell*. Su precio Platinum es una de sus mejores bazas.

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Acción cooperativa para cuatro jugadores

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **95%**

Uno de los juegos de acción más emblemáticos de PSone está a puntito de saltar a PS2 introduciendo un montón de novedades, como el juego Online, y no menos cambios, ya que Gabe Logan, el protagonista de la saga, cede ahora el testigo...



GABE LOGAN
El protagonista de la saga se ha retirado y ahora dirige una unidad de agentes novatos, en la que por supuesto vas a participar tú.

Al igual que sus antecesores, *Omega Strain* será una explosiva mezcla de acción, aventura y sigilo, en la que encarnaremos a un agente especial que lucha contra el terrorismo por todo el globo, desde los Estados Unidos a Oriente Medio.

Como es habitual en la saga, dispondremos de un sistema de puntería automático y otro manual.

El juego ofrecerá más de 100 armas, entre las que habrá pistolas, escopetas, rifles de precisión, fusiles...

El sigilo será fundamental en ciertas situaciones, aunque sobre todo primarán los tiroteos y la acción.

Si en su día tuviste una PSone, seguro que recuerdas un juego de acción que agitó de forma importante los cimientos del género. Nos referimos a *Syphon Filter*, una aventura protagonizada por Gabe Logan, que nos invitaba a parar a una organización terrorista que amenazaba al mundo con un gas letal. En su desarrollo confluían el sigilo, la exploración de los escenarios y, sobre todo, unos espectaculares tiroteos. Pues bien, la primera incursión de la saga en PS2 va a seguir estas líneas maestras, pero introduciendo muchos cambios y novedades que agradarán a sus seguidores.

CREA TU PROPIO HÉROE.

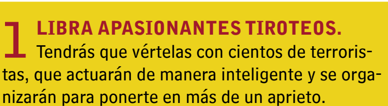
Nada más empezar a jugar, nos encontraremos con el primer gran cambio. En lugar de manejar a Gabe Logan, el prota de la saga, nos enfrentaremos a un completo editor de personajes, con el que podremos definir desde sexo y el color de la piel hasta el atuendo. Con nuestra criatura creada, nos enfrentaremos a los

LAS CLAVES DE LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE









1 LIBRA APASIONANTES TIROTEOS. Tendrás que vértelas con cientos de terroristas, que actuarán de manera inteligente y se organizarán para ponerte en más de un aprieto.

2 CUMPLE OBJETIVOS DE TODA ÍNDOLE Salva a tus compañeros, fotografía evidencias terroristas, desactiva bombas... el tiempo corre en tu contra, y tendrás que hacer muchas tareas.

3 COOPERA CON OTROS JUGADORES. La gran novedad, partidas Online para cuatro jugadores, que tendrán que cooperar para avanzar y podrán comunicarse por medio del Headset.





Los escenarios de *Omega Strain* van a suponer un gran salto técnico respecto a las entregas de PSone.



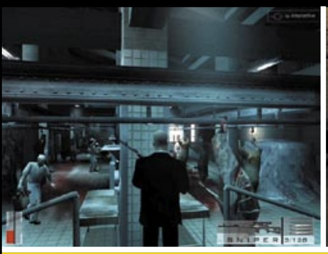
Las posibilidades para crear a nuestro personaje serán muy amplias, y aparte del sexo y la apariencia, podremos seleccionar entre más de 100 armas distintas, como este táser, aunque antes deberemos desbloquearlas.

LEJOS DE AMPARARSE EN LA FAMA DE LA SAGA, ESTA NUEVA ENTREGA VA A OFRECER UN ENFOQUE COOPERATIVO DE LA ACCIÓN.

terroristas en centros comerciales o mansiones, donde nos esperan retos como salvar policías heridos o desactivar bombas. Si superamos los objetivos en un límite de tiempo, desbloquearemos armas y vestimentas, con las que podremos mejorar y cambiar el aspecto de nuestro personaje.

LA COOPERACIÓN ONLINE.
Todas estas tareas y niveles estarán también presentes en el modo Online para cuatro jugadores, que además será compatible con el Headset para que los participantes puedan conversar. La diferencia aquí es que los jugadores tendrán que organizarse y repartirse los objetivos, así como ayudarse para alcanzar zonas elevadas y descubrir zonas innacesibles en el modo Offline. En suma, una propuesta que se nos antoja muy atractiva, y que seguro nos proporcionará muchas horas de diversión en breve.

LOS RIVALES A BATIR...





1 HITMAN CONTRACTS
El asesino profesional de Eidos regresa en primavera con nuevas misiones, que ofrecerán más acción y variables para abatir a nuestros objetivos.

2 PSI-OPS
Mitad acción, mitad sigilo, este nuevo juego de Midway introducirá los poderes mentales, como la telequiinesis, en el desarrollo de la aventura.

DRIV3R

Un policía rebelde contra la mafia

Compañía **Atari** | Género **Aventura de conducción** | Estado de desarrollo **90%**

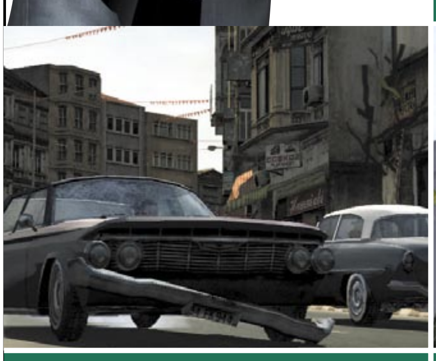
Tras triunfar en PSone, la saga Driver salta a PS2 manteniendo sus señas de identidad: espectaculares persecuciones con un look realista y un argumento propio de una película de cine negro.



TANNER Es el "prota" de la saga, un poli muy hábil al volante que "pasa" de sus superiores en todas sus misiones de incógnito.



En *Driv3r* se ampliará el catálogo de vehículos disponibles, y ahora podremos conducir potentes motos deportivas, lanchas, camiones y una variada colección de coches, hasta completar la escalofriante cifra de 70 vehículos distintos.



El juego tendrá el "look" típico de la saga, con ciudades y coches de aspecto añejo, rozando casi lo setentero.



Sus creadores aún no lo han confirmado, pero es posible que podamos acceder al interior de ciertos edificios.



Las impactantes colisiones y las persecuciones serán dos elementos habituales a lo largo de toda la aventura.

La saga *Driver* comenzó su andadura en 1999 en PSone y fue el primer "simulador de mafioso" en adoptar un desarrollo 3D y permitirnos bajar del coche para realizar acciones básicas a pie, algo que elevó a la máxima potencia la saga *GTA*. También fue el primero en introducir una trama bastante sólida y fuerte, detalle que también ha sido emulado por *The Getaway*. Así pues, viendo la trayectoria de la serie *Driver* y sus más directos competidores, el mayor reto de *Driv3r* está en innovar, algo que todavía no podemos asegurar dado el silencio de sus creadores de Reflections...

DE VUELTA A LAS CALLES. Por lo poco que se sabe, el protagonista de *Driv3r* volverá a ser Tanner, un agente encubierto sumamente hábil al volante, que esta vez se introducirá en una red especializada en el robo de coches para seguir la pista de un hampón que ha "encargado" 40 vehículos muy potentes. Esta trama de desarrollará a lo largo de 30 misiones, que

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "SOBRE RUEDAS"







1 LIBERTAD DE ACCIÓN TOTAL. Su trabajada trama, propia del cine negro, nos dejará libertad para bajar del coche y andar por las calles, al tiempo que cumplimos ciertos objetivos.

2 UN MONTÓN DE VEHÍCULOS A MANO. *Driv3r* nos permitirá "apropiarnos" de un buen puñado de vehículos, como camiones, motos, lanchas, furgonetas y los clásicos utilitarios.

3 ACCIÓN SIN LÍMITE...Y SIN FRENO. Dispondremos de ocho armas de fuego, con las que plantar cara a los mafiosos. Y protagonizaremos vertiginosas persecuciones por las calles.





Junto con la física de los vehículos, Reflections se está currando unos efectos visuales no menos prometedores.



Para plasmar las tres ciudades del juego, sus creadores han tomado miles de fotos y han recreado sus edificios más emblemáticos de Miami, Niza y Estambul, un detalle que potenciará aún más el aspecto realista del juego.

DRIV3R TIENE EN SU NOMBRE, SU TRAMA Y SUS IMPONENTE APARTADO GRÁFICOS SUS PRINCIPALES BAZAS FRENTE A SUS RIVALES.

tendrán un punto de vista muy cinematográfico y que nos llevarán de "visita" por ciudades como Miami, Estambul y Niza. Entre las tres ofrecerán más de 35.700 edificios y monumentos diferentes, así como 251 kilómetros de carretera, que podremos recorrer utilizando un amplio catálogo de más de 70 vehículos, entre coches, motos, camiones, furgonetas, autobuses, lanchas y barcos... Y todo, como siempre, con una puesta en escena tremendamente realista, tanto en el diseño de los coches y su física, como de los escenarios o las escenas de vídeo.

PRIMERA IMPRESIÓN.
Driv3r se desmarcará de sus rivales con dos detalles. Por un lado, las persecuciones van a estar mucho más potenciadas, y por otra, su estética promete estar por encima de *The Getaway* o *True Crime*, aunque habrá que esperar para ver lo divertido que resulta.

LOS RIVALES A BATIR...





1 GTA VICE CITY
Es el verdadero rey del género, una historia de mafiosos de corte ochentero, que ofrece unas posibilidades y libertad de acción insuperables.

2 TRUE CRIME
El excepcional juego de Activision va un poco más allá, y junto a la conducción y la acción ofrece un completo sistema de combate cuerpo a cuerpo.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Sobrevive o conviértete en uno de ellos

Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Estado de desarrollo **100%**

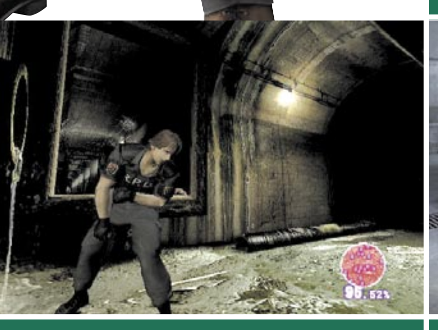
El virus T ha llegado a Raccoon City, mutando a los ciudadanos en hambrientos zombis. Tú eres uno de los 8 supervivientes que quedan, y para salir vivo tendrás que hacer lo imposible...



>> MARK
Es uno de los 8 protagonistas del juego, un guarda de seguridad que comienza la aventura con una valiosa pistola.



***Outbreak* presentará un total de 8 protagonistas, cada uno especializado en distintas áreas, como el combate cuerpo a cuerpo, la creación de remedios curativos, el uso de armas de fuego... Con cada uno, la experiencia será muy distinta.**



Una vez mordidos por un zombi, el medidor de infección nos indicará cuánto nos queda para ser un no-muerto.



Los 8 protagonistas compartirán ciertas acciones, como ayudar a los compañeros, esconderse en armarios...



Entre los mutantes que nos echaremos a la cara no faltarán los zombis, las polillas gigantes, los hunters...

La saga *Resident Evil* regresará a las PS2 europeas poco antes del verano, con un título muy especial por varias razones. Por un lado, es el primer juego original de la saga en aparecer en PS2 (*Code Veronica* era una conversión de Dreamcast). Por otra parte, es la primera incursión de la saga en el terreno Online, aunque esta opción todavía no está confirmada para Europa y Capcom aún sigue realizando pruebas a este respecto. En cualquier caso, estamos ante un *RE* muy distinto, mucho más agobiante y tétrico que anteriores entregas, y con unas posibilidades revolucionarias.

OCHO HÉROES, UN DESTINO.

El primer gran cambio respecto a los otros *Resident* es que podremos seleccionar a nuestro personaje entre un total de 8 disponibles. Cada uno ofrecerá unas habilidades distintas, como comenzar la aventura con un arma, disponer de unas ganzúas, combinar hierbas, mayor habilidad para esquivar a los zombis... que se-

LAS CLAVES DEL MEJOR SURVIVAL HORROR







1 ESCOGE ENTRE 8 SUPERVIVIENTES. *Outbreak* se diferenciará de los demás Survival Horror en ofrecer un total de 8 protagonistas con habilidades diferentes que deben cooperar.

2 ENFRÉNTATE A HORDAS DE ZOMBIS. Los enemigos van a ser mucho más numerosos, persistentes, agobiantes y ruidosos. Y no sólo habrá zombis: veremos criaturas de otros *RE*.

3 COOPERA CON LOS COMPAÑEROS. Para sobrevivir, la clave estará en cooperar con los compañeros dándoles o recibiendo armas y botiquines, aunque también pueden traicionarnos.





Para hablar con otros personajes no podremos usar el Headset o un teclado, pero sí unas frases predefinidas.



Outbreak resulta mucho más agobiante que anteriores entregas: los zombis son mucho más numerosos, atacan en grupo, nos persiguen por todo el escenario, abren puertas... No nos dejarán tranquilos ni un solo segundo.

RE OUTBREAK VA A SER LA ENTREGA MÁS AGOBIANTE DE LA SAGA, LO MÁS PARECIDO A UNA PELÍCULA DE ZOMBIS "JUGABLE".

rá determinante para el devenir de la aventura. Este, a priori, insignificante detalle esconde un aspecto no menos importante: podremos disfrutar 8 veces de la aventura, ya que con cada personaje habrá pequeños cambios y caminos ligeramente distintos.

COOPERAR ES LA CLAVE.

Aunque nosotros sólo controlamos a uno de los supervivientes, durante los cinco capítulos que componen la aventura estaremos acompañados por otros personajes, con los que podemos intercambiar objetos o ayudarlos a andar si se encuentran heridos. La cooperación también está presente en el modo Online, en el que pueden participar hasta 4 jugadores por partida, aunque como hemos dicho, Capcom sigue haciendo pruebas en Europa. Esperemos que nos dé una alegría, aunque la verdad, como juego Offline tampoco está nada mal.

LOS RIVALES A BATIR...





1 SILENT HILL 3
Es el verdadero maestro en esto del miedo, el único juego capaz de infundir verdadero terror. *Outbreak* tendrá otro talante menos desquiciante.

2 RE CODE VERONICA
Es el único referente de la saga en PlayStation 2, una aventura larga y apasionante, aunque hoy por hoy algo desfasada técnicamente hablando.

FECHA PREVISTA: SEPTIEMBRE 2004

KILLZONE

Abran paso al futuro rey de los Shooters de PS2

Compañía **Sony** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Estado de desarrollo **85%**

HELGHAST
Es la facción contra la que tendremos que luchar en los 26 niveles de *Killzone*.

Muchos dicen que *Half Life 2* y *Doom 3* son los mejores Shooters de PC, y *Halo* de Xbox. ¿Pero que pasa con PS2? Pues tranquilos, que Sony tiene la respuesta...

***Killzone* nos mostrará la cara más realista de la acción táctica, y pese a que no podremos dar órdenes a nuestros compañeros, harán gala de un comportamiento muy real: nos darán fuego de apoyo, buscarán cobertura...**



Cada una de las cuatro unidades disponibles tendrá sus propias armas y también podrá utilizar armas fijas.



***Killzone* nos situará en un planeta colonizado, en mitad de un conflicto contra el grupo separatista Helghast.**



Los cuatro soldados que podremos manejar contarán también con distintos tipos de visores especiales.

Killzone es el nombre de uno de los proyectos más ambiciosos de Sony, un Shooter táctico que promete fijar nuevos listones técnicos en el género. Buena prueba de ello es que Guerrilla, el estudio que lo está desarrollando, ha creado una nueva técnica llamada Texturas Multicapa, con la que consiguen ese acabado gráfico tan sólido y realista. Por desgracia, para poder comprobarlo en nuestras consolas, vamos a tener que esperar hasta septiembre, ya que sus creadores necesitan un poco más de tiempo para rematar su prometedor trabajo.

LA GALAXIA TE NECESITA.

Centrándonos en el juego, *Killzone* se ambientará en un futuro no muy lejano, cuando el hombre ya ha colonizado algunos planetas. Para mantener la paz en este nuevo marco, la humanidad crea los cuerpos ISA, a los que tú perteneces, que nacen como medida desesperada para frenar a los Helghast, una facción rebelde que se ha levantado en armas.

LAS CLAVES DE LA ACCIÓN TÁCTICA DEFINITIVA...





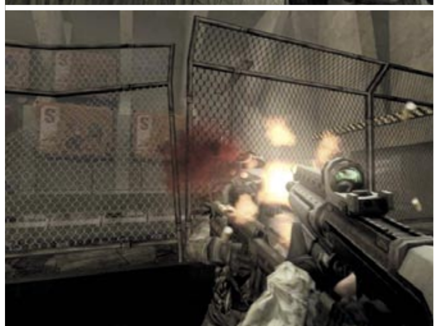


1 ACCIÓN SIN DESCANSO. En las 26 misiones de la aventura libraremos apasionantes tiroteos, algunos de los cuales serán fiel reflejo de las escenas clave de ciertas películas.

2 ENEMIGOS MUY INTELIGENTES. Los enemigos harán gala de una I.A. prodigiosa, y por ejemplo, nos catalogarán como objetivo primario o secundario según el arma que llevemos.

3 UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO. De todos los Shooters aparecidos en PS2, *Killzone* tiene muchas papeletas para convertirse en el más espectacular y vistoso del catálogo.





Las armas tendrán dos tipos de disparo, y podremos golpear con ellas en el combate cuerpo a cuerpo.



Gráficamente, Guerrilla está consiguiendo unos resultados francamente espectaculares gracias a la novedosa técnica de las texturas multicapa, con la que los gráficos de PS2 van a alcanzar un nuevo nivel de calidad.

KILLZONE APOSTARÁ MUY FUERTE POR EL JUEGO ONLINE, CON PARTIDAS PARA DOCE JUGADORES EN TODO TIPO DE MODOS.

Tu unidad es una de las desplazadas a la zona, pero la superioridad numérica de los Helghast os aisla a ti y a tus hombres, comenzando así una dura lucha por la supervivencia.

SOBREVIVE EN EQUIPO.
El juego se dividirá en 26 niveles unidos por una atractiva trama, que nos pondrá en situaciones propias del cine bélico, como la defensa de un puente o una emboscada. Al comenzar cada uno de ellos, podremos escoger a nuestro soldado entre las 4 unidades disponibles, como un francotirador o un experto en armamento pesado, quedando las otras tres controladas por consola (no podremos darles órdenes). De este modo, además, podremos jugar cuatro veces la aventura, para verla desde todos los puntos de vista posible. Además, *Killzone* presentará un fuerte componente Online, del no se ha dicho mucho aún.

LOS RIVALES A BATIR...





1 SOCOM 2
El actual rey de la acción táctica nos permite dirigir a otros tres soldados mediante la voz, y participar en unas partidas Online muy, muy divertidas.

2 RAINBOW SIX 3
Más impresionante que *SOCOM 2* en cuestiones técnicas, también permite dirigir una escuadra mediante la voz, aunque resulta mucho menos variado.

ONIMUSHA 3

La lucha contra los demonios continúa

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Estado de desarrollo **95%**

Después de dos capítulos de la serie *Onimusha*, parece que no conseguimos acabar con todos los demonios. Ahora no sólo siguen asolando el Japón medieval, sino que además también hacen estragos en el París de la actualidad...

SAMANOSUKE, junto a Jacques, es el encargado de enviar al "infierno" al temible ejército de demonios del malvado Nobunaga.

La acción será la bandera de este juego. Además las peleas serán muy variadas, pues cada personaje tiene sus armas. Jacques lleva un látigo y una pistola, Michelle una ametralladora y Samanosuke una katana y un guantelete mágico.

El diseño de los enemigos será otro de los puntos fuertes de *Onimusha 3*. Habrá arqueros, samurais...



Gráficamente promete ser la bomba. Y si no, observad a Jacques, personaje al que da "vida" el actor Jean Reno.



Parte del juego se desarrollará en el París actual. Sobra decir que los escenarios serán todos bien reconocibles.

Una de las sagas más impactantes de PS2 volverá a encontrarse con todos sus seguidores a partir del próximo otoño. *Onimusha 3* continuará (puede que por última vez) el argumento que todos conocemos, con lo que volveremos a enfrentarnos por tercera vez contra el ejército de zombis y demonios de Nobunaga, en un desarrollo donde la acción predominará sobre los demás componentes. De hecho, ya os podemos asegurar que puzzles habrá muy pocos, pero en su lugar habrá bastantes zonas "plataformeras" y, sobre todo, multitud de emocionantes combates.

NUEVOS PERSONAJES.

Uno de los personajes controlables en este torrente de acción volverá a ser Samanosuke, el samurai que ya participó en el primer *Onimusha* y al que prestará su imagen el actor Takeshi Kaneshiro (el protagonista de "Returner"). Pero no estará sólo, ya que en esta ocasión le acompañarán un soldado francés llamado Jacques

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "DEMONÍACA"







1 ACCIÓN SIN DESCANSO
En la tercera entrega de *Onimusha* la acción pura y dura vuelve a ser la protagonista. Eso sí, también habrá plataformas y algún que otro puzzle.

2 VARIOS PERSONAJES CONTROLABLES
El samurai Samanosuke (que ya apareció en la primera parte) comparte protagonismo con el soldado francés Jacques Blanc y su novia Michelle.

3 AMBIENTACIÓN MUY PECULIAR
La aventura se desarrollará en dos lugares muy distintos: una aldea japonesa hace 500 años y las calles de París en 2004. Los escenarios serán en 3D.





Además de acción, no faltarán otros componentes, como las plataformas. Podremos usar el látigo para trepar.



Si os alucina el diseño de los personajes protagonistas y el de los enemigos, esperad a ver la calidad de los escenarios. No en vano, y por primera vez en la serie *Onimusha,* los escenarios serán plenamente poligonales.

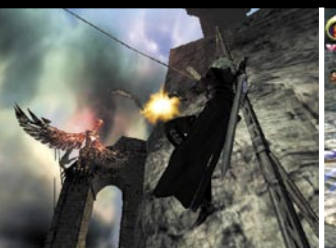
CON SU GRAN APARTADO GRÁFICO Y UNA LOGRADÍSIMA AMBIENTACIÓN, *ONIMUSHA 3* ENCANTARÁ A LOS FANÁTICOS DE LA ACCIÓN.

Blanc ("interpretado" por Jean Reno) y su novia Michelle. Cada personaje tendrá sus armas exclusivas, con lo que las peleas prometen ser muy variadas, aparte de intensas.

AMBIENTACIÓN DE LUJO.
La aventura se desarrollará a caballo entre el Japón medieval (el ambiente en el que se desarrollaron las dos entregas anteriores) y la ciudad de París en la actualidad, que también está siendo asolada por las hordas demoníacas. Y os aseguramos que se os caerá la "baba" con la calidad de los escenarios en ambas localizaciones, ya que *Onimusha 3* será el primer juego de la saga totalmente 3D.

Una gran banda sonora y unas excelentes secuencias de vídeo a cargo de Takashi Yamazaki, el director de "Returner", pondrán la guinda a un título que emocionará a los fans de la saga y de la acción en general.

LOS RIVALES A BATIR...





1 DEVIL MAY CRY 2
Varios personajes (cada uno con sus armas), enemigos demoníacos y un desarrollo con más acción que otra cosa es lo que encontramos en *DMC2.*

2 CASTLEVANIA
Lament of Innocence es un cóctel de acción, saltos y sencillos puzzles en el que también usamos un látigo (entre otras armas) contra las hordas del Mal.

GRAN TURISMO 4

El simulador definitivo pisa el freno hasta otoño

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Estado de desarrollo: **80%**

Los “impacientes” seguidores del mejor simulador de velocidad del mercado acabamos de recibir un nuevo y duro "mazazo": Sony acaba de anunciar que *Gran Turismo 4* se retrasa. Al parecer, los genios de Polyphony necesitan un poco más de tiempo para pulir todas sus novedades,y lo peor de todo... ¡que no verá la luz hasta otoño de este año!



En su afán por convertirse en el simulador de velocidad más completo y variado del mercado, ***GT4*** incluirá abultado catálogo de coches, en el que habrá modelos de competición, turismos, coches clásicos... y puede que sorpresas.



Gráficamente va a ser una pasada, con nuevos efectos de reflejo en el asfalto, coches mejor modelados...



La versión *Prologue* ofrece una tercera cámara, situada un poco más elevada, en la parte posterior del coche.



La sensación de velocidad, uno de los pocos aspectos criticados en *GT3*, va a ser mucho más vertiginosa.

¿HABRÁ TUNING EN *GT4*?
Los rumores apuntan a que sí, que además de modificar las tripas del coche como en anteriores entregas, podremos trastear mucho más en la chapa, como en *NFS Underground*.



Todos pensábamos que el lanzamiento en Japón de *GT4 Prologue*, la versión “demo” del juego, era el más claro indicativo de que el desarrollo de la cuarta entrega de la saga *Gran Turismo* iba viento en popa... pero nada más lejos de la realidad. Sony Computer Entertainment America (SCEA) se ha adelantado a todo el mundo y ha comunicado que el juego no verá la luz en los USA hasta bien entrado el otoño de este año. Esto también se aplica a Europa, ya que sus creadores necesitan más tiempo para rematar algunas de las novedades que incluirá esta entrega, de las que os hablamos en estas mismas páginas. Sin embargo, este jarro de agua fría se va a contrarrestar con la llegada de *Gran Turismo 4 Prologue Edition* a Europa, ya que Sony acaba de confirmar que estará a la venta en junio y a un precio previsto de 29,95 euros. Y puede que no sea del todo igual al japonés...

EN BOCA CERRADA...

Dejando a un lado las especulaciones, Polyphony Digital, los padres de la saga, guardan un férreo secretis-

LAS CLAVES DE LA MEJOR VELOCIDAD...









1 UNOS GRÁFICOS DE LUJO. Ofrecerá unos entornos apabullantes, unos coches reales tremendamente bien modelados, currados efectos de luz... Muy, muy realista.

2 VARIEDAD DE PRUEBAS. Integrará bajo un mismo techo competiciones con vehículos de toda índole, pruebas de rally y alguna que otra sorpresa todavía no desvelada.

3 VEHÍCULOS REALES. El número todavía no está cerrado, y se cree que no se podrán deformar, pero el catálogo de coches disponible promete crear escuela.

4 NUEVOS DETALLES. Nuevas pruebas de destreza al volante, hombres en la pista que nos hacen fotos... *GT4* no va a ser más de lo mismo, y ofrecerá novedades.



En *GT3* casi todo el mundo ha hecho trampas, como utilizar las barreras en las curvas o chocarse contra otros coches. Pues bien, en *GT4* habrá penalizaciones...



***GT4 Prologue* presenta el modo Escuela, que no es otra cosa que un grupo de pruebas más variado en el que hay adelantamientos, conducción entre conos...**

mo en torno a los aspectos clave de esta entrega. Así, las principales incógnitas giran en torno al número de vehículos y marcas disponibles, las novedades del modo GT o las funciones "extra" que ofrecerán los modos de juego Online, aparte de las ya confirmadas carreras para seis jugadores simultáneos (una opción que seguro atrae a miles de amantes del motor al terreno de juego Online).

CIRCUITOS PARA TODOS.

Lo que sí es seguro es que Polyphony va a ofrecer un total de 100 circuitos, aunque aún está por ver si "sólo" serán 50, y esos mismos en sentido inverso. En cualquier caso, por lo que hemos podido ver ya gracias a *GT4 Prologue*, va a haber de todo y para todos los gustos. Desde circuitos urbanos inspirados en el centro neoyorquino, a tramos de rally ambientados en un pequeño pueblecito italiano repleto de estrechas callejuelas o circuitos de competición, como Tsukuba.

> CONFIRMADO: *GT4* OFRECERÁ CARRERAS ONLINE PARA SEIS JUGADORES Y SERÁ COMPATIBLE CON LOS HEADSET USB.

UNA DE CURIOSIDADES...

35.000.000 millones de copias es la cifra estimada de ventas de la saga desde que apareció la primera entrega para PSone en Japón, en las navidades de 1997.

Casi 450.000 copias ha vendido *GT4 Prologue Edition* en Japón... ¡y eso que sólo se trata de una versión "demo"!

Existen 6 Gran Turismo: *GT* y *GT2* para PSone, *GT3*, *GT Concept 2001 Tokio* (sólo para Japón), *GT Concept 2002 Tokio-Ginebra* y *GT4 Prologue* para PS2.

Toyota ha regalado a sus clientes una demo exclusiva del juego, en la que sólo había un circuito y uno de sus vehículos, el utilitario Toyota Prius, tres meses antes de que apareciera *GT4 Prologue Edition*.

Presente en las ferias. Casi desde sus comienzos, la saga *GT* ha estado presente, en forma jugable, en las ferias del motor más importantes del mundo.



Otro de los aspectos que está puliendo Polyphony es el movimiento del cuerpo humano: en *GT4* veremos mucha más gente alrededor de las pistas, espectadores que aplauden nuestros coches ganados... Resultarán muy creíbles.









SOLO MARCAS REALES. Fiel a al espíritu de la saga, *Gran Turismo 4* ofrecerá un amplio abanico de "carros", de marcas como Mitsubishi, Honda o Toyota.




Algunas pruebas de habilidad serán muy divertidas, como atropellar unos conos en un límite de tiempo.



El modo Escuela de *Prologue Edition* está compuesto por más de 35 pruebas, con las que "ganamos" coches.

Polyphony también ha dicho que habrá más coches que en *GT3* y veremos los modelos más modernos de los principales fabricantes, como el monovolumen Honda Odyssey.

NOVEDADES Y NOVEDADES.

Sus creadores todavía no han dicho nada sobre el modo de juego principal, el modo GT, aunque la edición *Prologue* ya nos ha adelantado algunas de las novedades que incluirá. Sony aún no ha confirmado si habrá licencias o algo parecido, pero *Prologue* introduce el modo Escuela, compuesto por pruebas similares a las ya vistas en anteriores *GT* (superar un tramo de curvas, frenar en la línea de meta...) así como otras nuevas, como conducir entre conos sin tocarlos, adelantar a un oponente en un límite de tiempo.

EN POS DEL SIMULADOR MÁS PERFECTO DE PS2.

En todos estas pruebas, como en las propias carreras, una cosa nos ha quedado clara: técnicamente, *GT4* va a ser muy superior a todos sus antecesores. La sensación de velocidad va a ser mucho más elevada, el acabado de los coches simplemente soberbio, las luces y reflejos aún más realistas... Además, Polyphony también está trabajando en ciertos aspectos para que su simulador sea

El excepcional e inimitable control volverá a ser una de las piedras angulares del juego: ya en esta demo cada coche ofrece un comportamiento y respuesta radicalmente distinto al de los demás. Una pasada.

Las repeticiones, por increíble que parezcan, seguirán sorprendiendo como el primer día. Y aunque en *Prologue Edition* no hay tantos efectos como en *GT3*, en cambio podemos utilizar un zoom para acercarnos a los coches.

LOS RIVALES A BATIR...



1 GRAN TURISMO 3

Es sin duda el referente, ya que hasta ahora no hemos visto otro juego como éste en PS2. Lógicamente, su cuarta entrega debería superarlo en todos los frentes... menos en el precio, claro.



2 NFS UNDERGROUND

El arcade revelación del año pasado ha demostrado que todavía se pueden hacer cosas originales en los juegos de coches, como por ejemplo, el tuning. Veremos por dónde sale *GT4*...



GT4 Prologue incluye un vídeo extra, en el que aparece Kazunori Yamauchi probando algunos de los coches.

mucho más real y exigente, como penalizar con 10 segundos en primera marcha a los conductores que se estrellen contra muros o vehículos para perder menos velocidad.

LAS DUDAS NOS CORROEN

El último retraso de *GT4* trae consigo un nuevo aluvión de dudas. SCEA ha confirmado que el juego será compatible con el disco duro de PS2, y que ahora mismo Polyphony Digital está trabajando en el concepto de "comunidad virtual", en la que los jugadores van a poder conversar vía Headset, y se rumorea que incluso cambiar coches y piezas. Lo que está claro es que, con el disco duro, los americanos y los japoneses van a poder actualizar su juego descargándose nuevos coches y circuitos... pero ¿qué pasará en Europa? Todavía no hay planes para el disco duro...

PRIMERAS IMPRESIONES.

Lo "poquito" que deja ver *GT4 Prologue Edition* es, simplemente, impresionante. Parece mentira que el juego pueda haber evolucionado tanto, y al mismo tiempo manteniéndose tan fiel al concepto de la saga. Va a ser uno de los juegos más impresionantes de PS2, y si las cosas siguen por el camino que nos ha dejado entrever *Prologue*, promete ser una verdadera bomba..

STAR WARS BATTLEFRONT

La guerra sigue en la red de redes

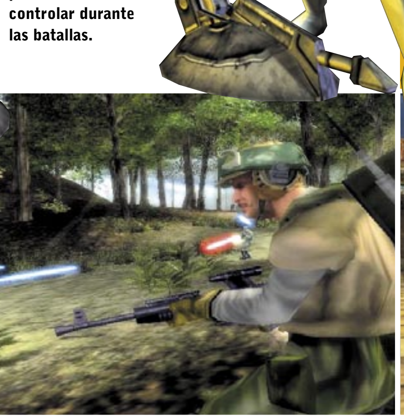
Compañía **LucasArts** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **65%**

Los juegos de acción táctica con modos Online están cada vez más de moda pero... ¿os imagináis un juego de estas características inspirado en Star Wars? Pues dejad de soñar.

LOS AT-ST. Serán uno de los 15 vehículos que podremos controlar durante las batallas.



Star Wars Battlefront **recreará como ningún otro juego las batallas de las dos trilogías galácticas, y nos llevará por los 10 planetas más famosetes de las películas, como Endor, Hoth, Naboo, Tatooine, Yavin, Kamino, Geonosis...**



Los 24 tipos de soldado reflejarán fielmente los uniformes y las armas que hemos visto en las películas.



El modo Online permitirá un total de 16 jugadores simultáneos, 8 por cada bando (igual que *SOCOM*).



Aparte de las armas y habilidades de cada soldado, todos podrán lanzar granadas y utilizar las armas fijas del mapa.

LucasArts nos ha "regalado" muchos juegos basados en Star Wars, algunos muy buenos, y otros... no tanto. Afortunadamente, parece que *Battlefront* va a estar en el primer grupo, y será la primera incursión de la casa en la acción multijugador, con un fuerte componente Online para 16 jugadores simultáneos o 32 en red local.

BASADO EN LAS PELÍCULAS.

Como juego de acción que es, *Battlefront* nos invitará a revivir algunas de las batallas más importantes de las 6 películas de la saga Star Wars, incluido el aún inédito Episodio III. Así, viajaremos por 10 planetas, como Endor o Naboo, y nos alistaremos en las filas de cuatro facciones distintas: los rebeldes, el imperio, el ejército de los clones y el de los droides. En cada una de estas facciones habrá un total de 6 tipos de soldado distintos, con armas y habilidades diferentes. De esta forma, encontraremos unidades capaces de disfrazarse de soldado enemigo para infiltrarse

LAS CLAVES DE LAS MEJORES BATALLAS ONLINE







1 UNA GRAN VARIEDAD DE HÉROES. Podremos escoger a nuestro personaje entre 24 distintos, y cada uno nos ofrecerá habilidades y armas distintas... pero nada de sables láser, ¿eh?

2 CONQUISTA LAS BASES ENEMIGAS. En cada batalla, nuestro objetivo será controlar las bases enemigas (el haz de luz de color rojo), no sin antes intercambiar unos cuantos disparos.

3 CONDUCE HASTA 15 VEHÍCULOS. Cualquier personaje podrá pilotar los 15 vehículos disponibles, entre los que habrá X-Wings, los gigantes AT-AT, AT-ST, Speeder Bikes, Tauntauns...





Todos los soldados tendrán ciertas habilidades comunes, como echarse cuerpo a tierra, agacharse, saltar...



Aparte del valor estratégico de la flora y fauna de cada escenario, donde no faltarán detalles como la fosa de Saarlac en activo, contaremos con la ayuda de ciertos personajes controlados por la consola, como los Ewoks.

SI ALGUNA VEZ HAS SOÑADO CON REVIVIR LOS MEJORES MOMENTOS DE LAS TRILOGÍAS, STAR WARS BATTLEFRONT VA A SER TU JUEGO.

en la base del rival, y otros capaces de portar y utilizar artillería pesada.

EN LA GUERRA TODO VALE. En cada batalla el objetivo del juego será dominar una serie de puntos dispersos en el mapa. Cada bando mantiene el control sobre unos de estos puntos, y deberá dominar los de el rival. Sin embargo, en ciertos mapas, como Tatooine, algunos de estos puntos pueden estar dominados por personajes controlados por la consola, como los moradores de las arenas, que atacarán a ambos bandos. También habrá apariciones estelares de los personajes más emblemáticos, como Luke o Vader, que ayudarán a sus facciones de una u otra manera. Y eso por no hablar de la posibilidad de controlar hasta 15 vehículos distintos, o un fuerte modo de juego individual para aquellos que no tengan conexión a Internet. La cosa promete.

LOS RIVALES A BATIR...





1.- SOCOM 2
Es el rey de la acción táctica y su completo modo de juego Online no tiene rival, aunque no se pueden conducir vehículos como en *Battlefront.*

2.- MOH RISING SUN
Su modo de juego Online deja un poco que desear, pero su ambientación sigue siendo de lo mejorcito, algo que también esperamos ver en *SWB.*

BURNOUT 3

Y cuanto más acelero, más en peligro me pongo

Compañía **Criterion/Electronic Arts** | Género **Velocidad** | Estado de desarrollo **60%**

Conducir en dirección contraria, realizar largos derrapes, provocar espectaculares colisiones, alcanzar velocidades de vértigo... Si lo tuyo es conducir sin tener en cuenta las normas, *Burnout 3* va a ser, sin lugar a dudas, tu juego favorito.



Burnout 3 **ofrecerá una atractiva mezcla de velocidad extrema, conducción temeraria y peligrosas maniobras en un buen puñado de circuitos ambientados en Europa, Asia y los EE.UU.**

En *Burnout 3* será tan importante conducir como un loco como molestar a los rivales con nuestras maniobras.

Hasta la llegada de *NFS Underground*, la saga *Burnout* era la referencia obligada cuando se hablaba de arcades de velocidad. Las dos primeras entregas nos invitaron a conducir en dirección contraria y realizar peligrosas maniobras bajo un concepto de juego muy directo y asequible, casi como el de las máquinas recreativas. Esto las llevó, por méritos propios, a convertirse en dos de los juegos más rápidos y divertidos del catálogo de PS2. Ahora, Criterion, responsable de la saga, se ha aliado con Electronic Arts para culminar en noviembre la que promete ser la mejor entrega hasta la fecha de la saga.

CRASH, BOOM, BANG...

Como en las dos anteriores entregas de la saga, *Burnout 3* nos pondrá al volante de potentes deportivos ficticios para participar en todo tipo de vertiginosas carreras, que ahora serán contra cinco oponentes. De nuevo volverán los modos conocidos, es decir, el típico Campeonato en el que participamos en carreras, persecuciones

LAS CLAVES DE LA VELOCIDAD MÁS ARCADE





1 CARRERAS CON TRÁFICO REAL. Tan importante como ganar a nuestros rivales será evitar el tráfico, conducir en dirección contraria, derrapar en las curvas... Vamos, hacer el loco.

2 MODOS PARA TODOS LOS GUSTOS. Aparte de las típicas carreras, *B3* ofrecerá modos de juego Online y un remozado modo Crash, en el que los choques serán los protagonistas.

3 VELOCIDAD EN ESTADO PURO. *Burnout 3* seguirá la estela de su antecesor y, ante todo, será uno de los juegos con mayor sensación de velocidad del catálogo de PS2.




La elevada sensación de velocidad volverá a ser una de las señas de identidad de esta tercera entrega.



En el modo Crash tendremos que provocar las colisiones más espectaculares que se nos ocurran, e incluso en una de sus nuevas variantes podremos realizar choques dignos de las mejores películas de Hollywood.

BURNOUT 3 PROMETE CONVERTIRSE EN EL ARCADE MÁS RÁPIDO, FRENÉTICO Y ALOCADO GRACIAS A SU INIMITABLE ESTILO DE JUEGO.

y otras pruebas, y Crash, en el que debemos realizar todo tipo de choques y colisiones en determinados cruces y autopistas colapsadas.

MÁS FRENÉTICO SI CABE.
El modo Campeonato introducirá un nuevo concepto: nuestro coche es un arma y debemos utilizarlo para chocarnos, cerrar y hacer que se estrellen nuestros rivales. Así, haciendo la "puñeta" a los rivales y conduciendo como un loco, rellenaremos nuestro indicador de turbo, con el que alcanzaremos vertiginosas velocidades. Por su parte, el modo Crash ofrecerá choques al estilo Hollywood, recreando escenas propias de las películas de acción.

Además, *Burnout 3* ofrecerá modos de juego Online, aunque Criterion aún no ha entrado en detalle. Y todo, como siempre, adornado con un espectacular apartado gráfico y una elevadísima sensación de velocidad.

LOS RIVALES A BATIR...




1 NFS UNDERGROUND
La revelación de estas navidades ha introducido el Tuning en los juegos de velocidad, dando como resultado un juego fresco, distinto y muy divertido.

2 BURNOUT 2
Hasta estas navidades, la referencia en los arcades de velocidad: un juego muy rápido, asequible, vistoso y que divierte desde el primer minuto.

FINAL FANTASY XII

La magia de Square vuelve al medievo

Compañía **Square - Enix** | Género **Rol** | Estado de desarrollo **85%**

Aunque los europeos apenas hemos saboreado las excelencias de *FFX-2*, el último RPG de Square-Enix, en Japón ya están preparando el lanzamiento de la que será la duodécima entrega. Los detalles son escasos todavía, pero todo apunta muy, muy buenas maneras...



ASHE
Esta princesa recogerá el testigo de Yuna y será la protagonista de la aventura junto a Vaan, un joven extrovertido y muy alegre.



Final Fantasy XII tendrá una marcada ambientación medieval y se desarrollará en Ivalice, un mundo imaginario en el que conviven varias razas (humanos, bestias...) y donde existen distintas castas y clases sociales.



En más de una ocasión, mientras exploramos los entornos estaremos acompañado por otros personajes.



Como es habitual en la saga, la historia de los personajes tendrá un importante peso en el desarrollo de la trama.

LAS CLAVES DEL MEJOR ROL...









1 COMBATES POR TURNOS. Nunca faltan en los juegos de rol de Square, y nos permiten mejorar a nuestros personajes, aprender magias... pero poco más se sabe.

2 EXPLORA CIUDADES. Otra componente principal del juego será viajar por los distintos reinos de Ivalice, y visitar las más variopintas ciudades y mazmorras.

3 CONVERSA, COMPRA... Tendremos que hablar con cientos de personajes. Algunos se nos unirán a nuestra causa, otros nos venderán objetos...

4 DISFRUTA DE LA TRAMA. El colofón lo pondrán unas excepcionales escenas de vídeo, que ilustrarán las batallas y otros momentos clave de la aventura.



Square mantiene cierto secretismo en torno al sistema de combate, que seguro presentará novedades...¿qué serán esos rombos de la parte inferior derecha?



Por ahora, sólo se han presentado oficialmente cuatro personajes. Vaan, Ashe, Fran y Ballfree (en el centro), un tipo duro experto en armas realmente carismático...

Tras probar suerte con *FFXI* en el terreno Online y sorprendernos con la continuación de *FFX*, Square-Enix ya está trabajando en su tercer juego de rol Offline para PS2. Además, es el primer juego de la saga creado desde la fusión entre Square y Enix, algo que se está notando en su desarrollo. El ejemplo más claro es que el juego está siendo dirigido por Yasumi Matsuno, el padre de títulos como *Vagrant Story, Final Fantasy Tactics y Ogre Battle*, en los que la estrategia jugaba un papel fundamental en los combates. Esto no quiere decir que los combates de *FFXII* vayan a ser más tácticos, ya que Square aún no ha desvelado ningún detalle al respecto, y sólo se sabe que serán por turnos.

> COMO SUCEDIÓ CON *FFIX* DE PSONE, *FFXII* MEZCLARÁ UNA AMBIENTACIÓN MUY MEDIEVAL CON TOQUES FUTURISTAS.

UN MUNDO POR DESCUBRIR. Desde los orígenes de la saga, cada nuevo *FF* siempre ha ofrecido un nuevo elenco de protagonistas, así como una trama y una ambientación completamente originales.

UNA DE CURIOSIDADES…

10.000.000 de copias han vendido *FFX* y *FFX-2* en todo el mundo, sin tan siquiera contar con las unidades vendidas de *X-2* en Europa. No está mal, ¿eh?

La entrega más valorada sigue siendo *FFVII*. Y aunque Square no se atreve a hacer una secuela como *X-2*, está trabajando en un mediometraje que se pondrá a la venta en DVD este verano en Japón, subtitulado "Advent Children".

Los teléfonos móviles japoneses son la próxima plataforma en la que van a aparecer los juegos de Square. Pero tranquilos, que se trata del remake de *FFI*...

El salto de la saga a PSP todavía no está confirmado, ya que Square está analizando las posibilidades de la máquina... pero técnicamente sería viable una adaptación de *FFVII*, *VIII* y *IX*.



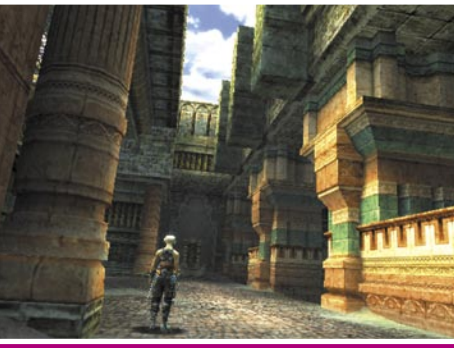
Square ha "confesado" que los modelos poligonales de los personajes emplean la mitad de polígonos que los protagonistas de *FFX*, pero que gracias a pequeños trucos con las texturas serán aún más expresivos.







Una de las noticias más gratas en torno a *FFXII* es que Nobuo Uematsu volverá a componer la BSO.



Su marcada ambientación medieval se notará en multitud de detalles, como las ropas, los edificios...

VAAN
Este joven humano es el co-protagonista de la aventura. Su carácter abierto le proporcionará muy buenos aliados, como Fran, una experta con el arco de la raza Viera, o Ballfree, un tipo muy carismático y hábil con las armas de fuego.

FFXII no es menos, y se desarrollará en Ivalice, un mundo que sonará a más de uno por los juegos de la saga *Final Fantasy Tactics*. Este mundo está dividido en Reinos, algunos de los cuales se han enzarzado en una cruenta guerra. La historia nos sitúa en el reino Dalmaska, donde viven Vaan, un joven que ha perdido a toda su familia en la guerra, y Ashe, la única heredera al trono del Reino. La trama arrancará en el punto álgido de la batalla, cuando Dalmaska está a punto de caer bajo el yugo del imperio Arcadia. Ashe desaparece de la escena para formar un ejército de resistencia donde conocerá a Vaan, que cambiará su forma de ver las cosas.

Una de las grandes novedades del juego, y de lo poco que se criticó en *FFX*, es que durante los momentos de exploración podremos controlar la cámara con el stick derecho, para fijarnos en detalles del techo o el cielo.

Como en *FFIX*, las naves serán el método de transporte más empleado, aunque en esta entrega jugarán un papel mucho más importante y habrá más variedad. De hecho, se rumorea que podremos pilotarlas y todo...

LOS RIVALES A BATIR...



1 FINAL FANTASY X-2

Es el último gran juego de rol de Square para PS2, que además de ofrecer un apartado técnico de lujo, ha introducido un sistema de juego muy abierto, algo poco habitual en el género.



2 KINGDOM HEARTS II

Es el último mito de rol, al que sin duda superará en los apartados técnicos, pero... ¿ofrecerá una historia igual de apasionante? ¿Será más divertidos? En menos de medio año lo sabremos...



En Japón, el juego debutará en verano, y se cree que podría llegar a Europa antes de que acabe el año.

INCÓGNITAS Y NOVEDADES. Pese a que el juego saldrá en verano en Japón, y puede que en Europa a finales de año, Square-Enix todavía no ha revelado muchos detalles sobre él. Por ejemplo, el sistema de combate sigue siendo una incógnita, y aunque se sabe que habrá hechizos e invocaciones, no sabemos si se podrá cambiar de personaje durante el combate, o si podremos manejar a más de 3 personajes en una lucha. Lo que sí es seguro es que, mientras exploramos los entornos, podremos controlar la cámara con el stick derecho, e incluso utilizar una vista subjetiva (sólo para mirar, nunca para movernos). También está asegurado el regreso de Nobuo Uematsu a la batuta, lo que asegura una banda sonora de verdadero lujo.

PRIMERAS IMPRESIONES. Aunque todavía queda mucho para "pillarlo", y hay más dudas que certezas, no cabe duda de que *FFXII* se convertirá en otro de los grandes exponentes del género para PS2. Eso sí, un detalle nos ha llamado poderosamente la atención: gráficamente nos ha recordado al estilo gráfico del excepcional *Vagrant Story*, pero puesto al día y mejorado gracias a PS2. No obstante, habrá que ver los cambios en el sistema de juego para poder valorarlo a fondo.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
Infiltración y supervivencia en la Guerra Fría

Compañía **Konami** | Género **Aventura** | Estado de desarrollo **70 %**

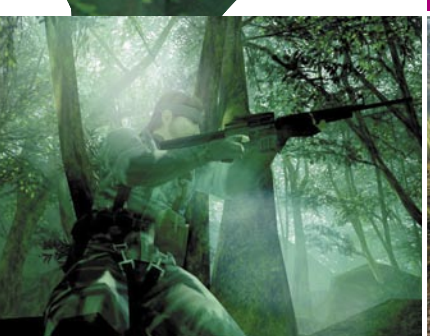
A muchos meses de su lanzamiento, Snake Eater ya se ha convertido en el juego más deseados del planeta, una joya con la que Konami va a revolucionar las aventuras.



¿SNAKE? ¿O Big Boss? Es una de las muchas dudas que suscita la nueva ambientación de *MGS3*, situada en la selva durante la Guerra Fría.



En la jungla deberemos sobrevivir a dos tipos de enemigos distintos: los soldados, que rastrearán nuestras huellas y nos atacarán con armas de fuego, y los animales salvajes, que nos verán como un alimento más.



Su ambientación en los años sesenta se va a notar en muchos aspectos, como la banda sonora.



La vegetación será vital en el sigilo, y podremos subirnos a los árboles o escondernos en la maleza.



Snake, o quien sea, podrá utilizar objetos y sustancias del entorno para mimetizarse y pasar aún más desapercibido.

Desde el último Tokyo Game Show, Konami ha mantenido un férreo secretismo en torno a *Snake Eater*, su proyecto más ambicioso y atractivo para PS2. Tras él se esconde el siempre genial Hideo Kojima, el padre de la saga *Metal Gear*, que se ha devanado los sesos para culminar la entrega más original, completa e impresionante a nivel técnico. Con ella, Konami quiere desligarse de *MGS2*, acusado de ser más una película interactiva que un videojuego. Y para ello, ofrecerá una apasionante mezcla de acción, infiltración, y supervivencia en lo más profundo de la jungla.

SOBREVIVIR ES LA CLAVE.
Ambientado en los años 60, durante la Guerra Fría, *Snake Eater* nos llevará, por razones aún no desveladas, a la jungla. Allí deberemos vérnoslas con numerosos soldados enemigos y animales salvajes... aunque por fortuna, podremos camuflarnos y utilizar la vegetación para evitar los enfrentamientos y pasar inadver-

LAS CLAVES DE LA MEJOR AVENTURA DE SIGILO







1 SIGILO E INFILTRACIÓN. Será una de las claves para sobrevivir, y a tal efecto podremos servirnos del entorno para escondernos y despistar a los soldados enemigos.

2 SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA. Podremos cazar peces, serpientes y otros animales para alimentarnos. Incluso podemos utilizar los avisperos para librarnos de los soldados...

3 ACCIÓN AL ESTILO "RAMBO". Snake también se "descamisará" y pegará unos cuantos tiros al aire... y bueno, contra cientos de enemigos en momentos de máxima tensión.





La inteligencia artificial de los enemigos estará aún más depurada, y mostrarán un comportamiento más real.



Hideo Kojima, el padre de la saga, ya ha dejado caer que habrá muchas menos escenas de vídeo que en *Metal Gear Solid 2*, aunque por desgracia no ha desvelado ni el argumento, ni la fecha de lanzamiento, ni casi nada...

SU NUEVA AMBIENTACIÓN EN LA JUNGLA, LA INCLUSIÓN DEL FACTOR SUPERVIVENCIA Y SU APARTADO TÉCNICO CREARÁN ESCUELA.

tidos. En este sentido, todo parece indicar que podremos coger distintas sustancias, como barro, para ensuciarnos y así mimetizarnos con el escenario... Del mismo modo, Snake (o quien diablos sea el protagonista, que todavía no está claro) deberá cazar todo tipo de animales, como serpientes y peces, para alimentarse. Si no lo hace, su puntería, visión, y quien sabe qué más, empeorará. Además, también tendremos que procurar llevar una dieta equilibrada, ya que si comemos siempre lo mismo, Snake acabará aborreciéndolo...

¿Y CUÁNDO LO JUGAREMOS?

La gran duda sigue siendo cuándo lo podremos jugar en casa. Al respecto, Konami sólo ha dicho que espera lanzarlo en el año fiscal, que acaba en marzo de 2005. Suponemos que en el E3 de mayo se anunciará la fecha definitiva, pero sólo son suposiciones.

LOS RIVALES A BATIR...





1 SPLINTER CELL P.T.
El regreso de Sam Fisher a PS2 va a ofrecer suculentas novedades, como modos Online o un desarrollo más abierto. ¿Podrá igualarlo Snake?

2 METAL GEAR 2
Es el otro gran juego de infiltración de PS2, y en su día fue la bomba técnicamente. *MGS3* promete estar muy por encima en todos los aspectos.

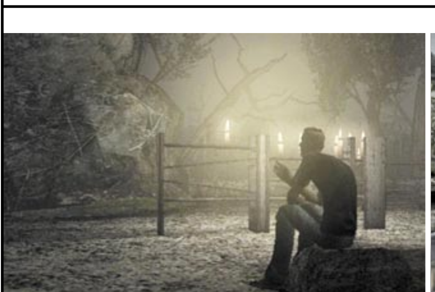
Y aún hay más...

Ademas de todos los juegazos que os hemos mostrado en las páginas anteriores, las compañías están trabajando a marchas forzadas en otro buen puñado de títulos que, con toda seguridad, también formarán parte de las listas de éxitos de aquí a finales de año.

SILENT HILL 4: THE ROOM

El terror psicológico por excelencia regresa con nuevos aires

Compañía **Konami** | Género **Survival Horror** | Fecha Prevista **Finales de 2004**









La historia, los protagonistas y los enemigos serán completamente nuevos en *SH4*.

ABOMINABLES CRIATURAS
Este horrible engendro de dos cabezas es uno de los monstruos que nos esperan en *Silent Hill 4: The Room*. Da bastante "grima", ¿no?



Silent Hill 4: The Room buscará el terror psicológico gracias a una agobiante ambientación. El desarrollo tendrá puzzles y más acción de lo habitual, con más armas que en ningún otro *SH* y la opción de alternarlas sin pasar por el inventario.

La nueva entrega de la terrorífica serie *Silent Hill* nos pondrá en la piel de Henry Townshend, un hombre normal que un día amanece encerrado en su piso (de ahí el subtítulo *The Room*). Las puertas están selladas con 10 candados y las únicas salidas son unos portales dimensionales que nos llevarán a terroríficos mundos alternativos. Dichos lugares nos recordarán mucho a distintos pasajes de los anteriores *SH* (habrá un hotel, una cárcel...), aparte de otras zonas como un tétrico bosque.

NOVEDADES DE INFARTO.
La principal novedad es que cuando vayamos por el apartamento el juego adoptará una vista subjetiva, mientras que cuando salgamos volverá la perspectiva habitual en tercera persona. No será la única novedad técnica, ya que el motor gráfico será superior al de *SH3* y permitirá que horribles monstruos salgan literalmente de las paredes, entre otras "lindezas". Podéis esperarlo para finales de este año.

SHELLSHOCK: NAM´67

Siente el "infierno" de la guerra de Vietnam

Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Verano de 2004**

Los holandeses de Guerrilla tienen otro As en la manga además de su prometedor *Killzone*. Se trata de *Shellshock: Nam 67*, un juego de acción en tercera persona que nos trasladará a la guerra de Vietnam. Formando parte del ejército norteamericano, tendremos que cumplir multitud de misiones como liberar prisioneros, conquistar posiciones, etc. El juego será sumamente realista, tanto en la recreación de los entornos, armas y uniformes como a la hora de reflejar toda la crudeza y crueldad de este conflicto.









En *Shellshock: Nam´67* visitaremos junglas, aldeas, complejos de túneles... todos ellos brillantemente realizados.

Los uniformes y armas serán idénticos a los originales, dos detalles que potenciarán el realismo y la ambientación.

JUICED

Velocidad extrema a ritmo de tuning

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Fecha Prevista **Septiembre**

En *Juiced*, encontraremos más carreras ilegales con una factura técnica impecable. Podremos elegir entre más de 50 coches, todos ellos reales y "tuneables". Además, ofrecerá opciones muy atractivas, como crear un equipo y empezar desde cero, apostar dinero en las carreras o modos Online.



En *Juiced*, tendremos que ser los reyes de frenéticas carreras clandestinas de coches.



Habrá más de 50 modelos, todos ellos reales y que se deformarán con las colisiones.

CALL OF DUTY

Compañía **Activision**
Género **Shoot´em up subjetivo**
Fecha prevista **Sin confirmar**



Tras triunfar en PC, *Call of Duty: Finest Hour* nos acercará en PS2 a la Segunda Guerra Mundial. Según la misión en la que nos encontremos (habrá más de 20) formaremos parte del ejército británico, americano o ruso. Y sobra decir que estarán las más famosas batallas de esta guerra. Aún no tiene fecha.

CATWOMAN

Compañía **EA Games**
Género **Acción**
Fecha prevista **Verano 2004**



Coincidiendo más o menos con la llegada de la película protagonizada por Halle Berry, EA Games nos dará la oportunidad de manejar a esta superheroína de DC a lo largo de 7 enormes zonas sacadas del film. Habrá mucha acción gracias a sus increíbles ataques, su letal látigo y el resto de sus poderes "felinos", como esquivar las balas.

EXPEDIENTE X

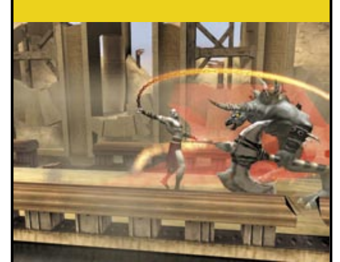
Compañía **Vivendi**
Género **Survival Horror**
Fecha prevista **Sin confirmar**



X-Files: Resist or Serve será un Survival Horror a la altura de la serie de TV en la que se inspira. El desarrollo cambiará en función de si manejamos a Mulder (más acción) o a Scully (más puzzles), y tendrá una ambientación fiel a la serie.

GOD OF WAR

Compañía **Sony**
Género **Aventura de acción**
Fecha prevista **Diciembre 2004**



En la misma línea de títulos como *Rygar*, *God of War* será una aventura de acción que nos trasladará a la Grecia clásica. Habrá mucha acción (con cantidad de combos y recursos de ataque), puzzles y ambientación mitológica.

JAK III

Compañía **Sony**
Género **Aventura de acción**
Fecha prevista **Otoño 2004**



Tras el arrollador éxito de la segunda entrega, Sony acaba de confirmar *Jak III*. En él encontraremos nuevas aventuras de esta singular pareja compuesta por Jak y Daxter, bajo la misma ambientación que encontramos en el anterior y con un estilo de juego muy similar. En otoño lo tendremos por aquí.

KINGDOM HEARTS II

Compañía **Square-Enix/Disney**
Género **Juego de rol de acción**
Fecha prevista **Diciembre 2004**



Continuando el exitoso estilo de juego de su antecesor, *Kingdom Hearts II* será un juego de rol de acción protagonizado por Sora, Goofy y Donald, a los que en esta ocasión se unirá Mickey. A su lado recorreremos nuevos mundos del universo Disney... pero eso sí, no antes de fin de año.

PSI-OPS

Poderes mentales contra peligrosos terroristas

Compañía **Midway** | Género **Acción** | F. Prevista **Verano 2004**







El desarrollo de *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* estará plagado de acción con toques aventureros y algo de sigilo.



Además de multitud de armas, el protagonista tendrá diversos poderes "psiónicos", como lanzar bolas de fuego o telequinesis.

Antiguamente conocido con el nombre de *ESPionaje*, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* será el título definitivo de una original aventura de acción. En ella asumiremos el papel de Nick Scryer, un soldado de élite norteamericano que tiene la misión de acabar con una importante organización terrorista. Lo mejor de todo es que el protagonista tendrá, además de un devastador arsenal, una serie de poderes mentales que nos permitirán desde mover objetos hasta controlar la mente de los enemigos. Llegará en verano.

MONSTER HUNTER

Se abre la temporada de caza del monstruo

Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Diciembre 2004**

La propuesta de *Monster Hunter* es tan sencilla como divertida: cazar monstruos. Tanto en solitario como en partidas Online para hasta 4 jugadores, debemos apañárnoslas para atrapar enormes bichos usando un montón de armas y nuestra inteligencia para colocar trampas. Original, ¿verdad?



Podremos configurar nuestro cazador al detalle y cambiar sus armas, protecciones...



Las partidas Online prometen gran diversión, pues habrá que cooperar para lograr la caza.

THE GETAWAY 2

Regreso a los "bajos fondos" londinenses

Compañía **Sony** | Género **Aventura Conducción** | F. P. **Diciembre**

La secuela del exitoso juego de gángsters de Sony volverá por sus fueros proponiéndonos un estilo de juego muy similar al del primer *The Getaway*. Así, en nuestros "roces" con la mafia londinense volveremos a cumplir un montón de misiones tanto a pie como (suponemos) conduciendo diversos vehículos, aunque de momento Sony no ha mostrado imágenes en las que aparezca ningún coche. En dichas misiones habrá un aumento considerable del sigilo, pero sin olvidarnos de la acción pura y dura. Hasta el momento están confirmados tres personajes controlables: un boxeador, un policía antidisturbios y una misteriosa mujer... La aventura volverá a desarrollarse en Londres, aunque ahora podremos recorrer nuevas localizaciones, como el metro o un desgüace de coches. Ni que decir tiene que estamos deseando echarle el guante...



Eddie O´Connor, un boxeador profesional y portero en sus ratos libres, será uno de los tres protagonistas del juego.

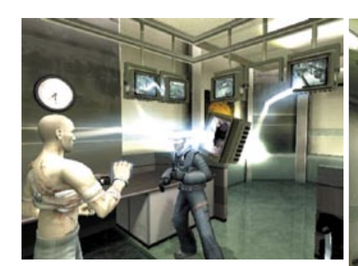


La ciudad de Londres se ha "ampliado" con respecto al primer juego, incluyendo nuevas zonas como este desgüace de coches.

SECOND SIGHT

Acción con un protagonista muy "especial"

Compañía **Free Radical** | Género **Acción** | F. Prevista **Finales 2004**



En *Second Sight* asumiremos el papel de John Vattic, un espía que durante una misión en Siberia descubrirá que tiene misteriosos superpoderes y, sobre todo, que las cosas no son lo que parecen... El desarrollo estará plagado de acción de la buena, infiltración y un interesante argumento plagado de sorpresas.



En *Second Sight* encontraremos una aventura llena de acción, sigilo e interesantes giros argumentales. Su protagonista será un soldado con poderes paranormales.

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Compañía **Vivendi**
Género **Aventura gráfica**
Fecha prevista **Finales 2004**



Un clásico de las aventuras gráficas de PC llegará a PS2 a finales de año. Será el sobrino de este "casposo" ligón el encargado de hacernos reir en esta "picante" aventura gráfica.

PROJECT ZERO 2

Compañía **Tecmo**
Género **Survival Horror**
Fecha prevista **Primavera 2004**



En *Project Zero 2: Crimson Butterfly* manejaremos a dos gemelas (Mio y Mayu Amakura). Ellas solitas se enfrentarán contra los más horribles fantasmas, armadas tan sólo con una cámara de fotos mágica en localizaciones tan tétricas como un bosque o una casa abandonada...

RATCHET & CLANK 3

Compañía **Sony**
Género **Acción**
Fecha prevista **Otoño 2004**



Ratchet & Clank 3 seguirá la misma línea que los anteriores, pero con más armas y planetas que nunca. Y hay rumores de que esta vez podríamos manejar a algún personaje más, aparte de Ratchet y Clank. Pronto lo veremos.

RED DEAD REVOLVER

Compañía **Rockstar**
Género **Acción**
Fecha prevista **Abril 2004**



El salvaje Oeste quedará bien retratado en este juego de acción en tercera persona. En *Red Dead Revolver* asumiremos el papel de Red, un tipo duro que perseguirá sin descanso a un grupo de bandidos para vengar a su familia. Ofrecerá una ambientación digna del mejor "western", con persecuciones a caballos, tiroteos y unas 30 armas distintas, entre otras bondades.

SPIDER-MAN 2

Compañía **Activision**
Género **Acción**
Fecha prevista **Julio 2004**





El "trepamuros" regresará a PS2 en verano, coincidiendo con el estreno de su segunda película. En esta nueva aventura reviviremos el argumento del filme ampliado con escenas nuevas exclusivas del juego, todo ello acompañado de un catálogo de habilidades mejorado y nuevos usos de la telaraña.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Empieza el tercer curso en el colegio Hogwarts

Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Fecha Prevista **Mayo 2004**

Basado en el tercero de los libros y en la película que se estrenará en verano, *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* recreará las aventuras de Harry Potter en su tercer año en el colegio para magos Hogwarts. Será una aventura de estilo parecido a las dos anteriores, pero con nuevos hechizos y la posibilidad de controlar tanto a Potter como a sus amigos Hermione y Ron. Además, habrá modos para 2 jugadores.











Harry Potter y el Prisionero de Azkaban **será una aventura de acción donde habrá exploración, puzzles y acción.**

Aunque tendrá un desarrollo similar al de los juegos anteriores, será un juego más adulto, igual que ocurre con las novelas.

SHADOW OF ROME

Acción y misterio en la Roma clásica

Compañía **Capcom** | Género **Av. de acción** | F. Prevista **Finales 2004**

En el año 48 a. C., deberemos demostrar que nuestro padre es inocente del asesinato del César, en una aventura llena de acción, puzzles y algún que otro minijuego. Para ello manejaremos a dos personajes: Agrippa (en los momentos de acción) y Octavius (en las partes de aventura y sigilo).



En *Shadow of Rome* deberemos participar incluso en frenéticas carreras de cuádrigas.



Visitaremos localizaciones como el Coliseo o la plaza del mercado, todas ellas en 3D.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

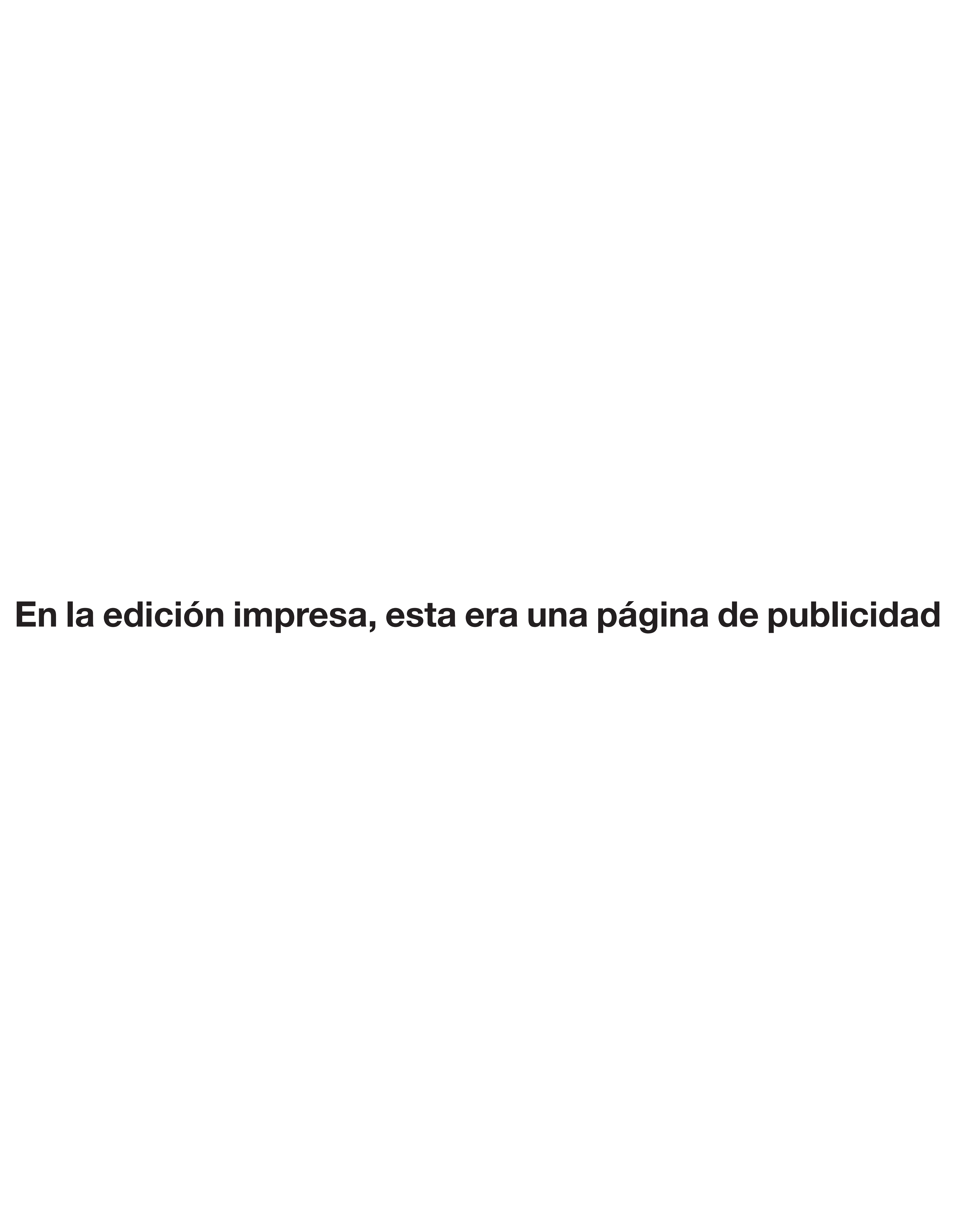
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 63


En la edición impresa, esta era una página de publicidad